DVD

www.joker.si

160

Joker

ŽUPA GRATIS!

Mmmm!

VROČE!

Ni razočarana, ni gospodinja, a priporoča!

8,7%

ŠE VEČ BRANJA KOT NAVADNO!

november 2006, letnik XV, 1390 SIT (5,80 EUR)

QUADDRO

CORE 2 QUAD



IMA KAR 4 JEDRCA!

PRVI NA SVETU

TESTIS:

GEFORCE 8800 GTX



O.K.

ČAROVNIJA

VSE IGRICE LE V ENEM IGRALNEM KONTROLERJU!

SE SPLAČA



NOVE VIDEOIGRE

TRAJNO NIZKA OCENA!



VSE OCENE POD 99 PROCENTOV!

Gratiniramo najnižje ocene!

BIG BANG



Notesnik HP nx7400 rh638es

Procesor Intel Core 2 Duo T5600 1.83 GHz, pomnilnik 1 GB DDR2 667 MHz, trdi disk 120 GB sata, DL DVD±RW zapisovalnik, Bright View LCD zaslon 15,4", ločljivost 1280x800, int. gr. kartica Intel 950 do 224 MB tv-out, Wlan 54 Mbit, Bluetooth, Firewire, reža za port replikator. **Windows XP Home. Garancija 1 leto.**

269.990,-
1.126,65 €



19" LCD zaslon LG L1952TQ

Ločljivost 1280x1024. Odzivni čas 4 ms, kontrast 1600:1, svetilnost 300 cd/m². DVI in VGA vhod. Garancija 3 leta.

67.990,-
283,72 €



Komplet laserske miške in podlage Speedlink Razer Copperhead in Razer Mantis Speed

Najboljša kombinacija za gamerje. Najhitrejša laserska miška in super hitra podloga. **Pozor: ni za mamine sinčke!!**

14.990,-
62,55 €

PS2 igre



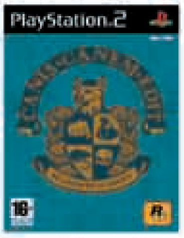
Sims 2: Pets
14.990,- 62,55 €



Splinter Cell: Double Agent
13.990,- 58,38 €



Pro Evolution Soccer 6
13.990,- 58,38 €



Canis-Canem-Edit: Bullworth Academy
13.990,- 58,38 €



Scarface
11.990,- 50,03 €



FIFA 06 Platinum
6.990,- 29,17 €

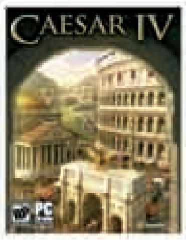


Gran Turismo 4 Platinum
4.990,- 20,82 €

PC igre



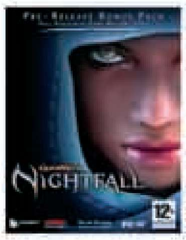
Company Of Heroes
11.990,- 50,03 €



Caesar IV
10.490,- 43,77 €



Splinter Cell: Double Agent
9.990,- 41,69 €



Guild Wars: Nightfall (Pre-Release)
7.990,- 33,34 €

PSP igre



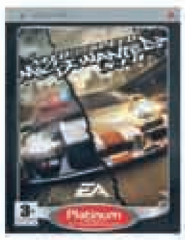
GTA: Vice City
14.990,- 62,55 €



FIFA 07
14.990,- 62,55 €



NBA 07
14.990,- 62,55 €



NFS: Most Wanted Platinum
7.990,- 33,34 €

Kupovati drugje bi bilo potratno! www.bigbang.si www.bof.si

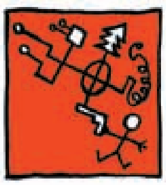

JOKƎЯ V SODƎLOVAИJU Z IGAБIБO
NAPOVEDUJƎ DOGODƎK
Več info-ta na mn3njalniku (www.joker.si)
PEƎSTЯOJKA
AЯEИA VODAΓOИƎ
LJUБLJДИД, БTC, ИДSPЯOTI KOLOSЄJД
12:00, 25. NOVƎMБEЯ
TЯKДJ IИ PIŽДMД ЯЄPДTД FЯЄЄSTЧLЄ IИ DUЄL
KIИO PЯЄDSTДVД, TЄKMOVДИJД, STЯЄLJДИJЄ, LЄGO KOCKЄ,
HOSTЄSЄ, MИЗИJДLIИK ИЄSЯЄČДИJЄ, ZДSЄDДИJЄ KOMUИISTOV
SPOИZOЯJI: ДЯЄИД VODOFOИЄ LIVЄ, БOFЄЖ, COLБЧ, ШGT, KДЯДИТДИIJД CIИЄMДS IИ FMC

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 160
november 2006
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

NOSILEC BLAGOVNE ZNAMKE
Delo revije d.d., direktor: Andrej Lesjak
IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN ODGOVORNI UREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič
REDIGENT
Sergej Hvala
UREDITELJ NA/TLAČENKE™
Martin Žumer
ILUSTRATOR
Primož Bertoncelj
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Snail, Sneti, Retro, Yohan







OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86, marketing@joker.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

TISK IN PRIPRAVA ZA TISK
CTP d.o.o. in Delo tiskarna d.d.

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
CDja in DVD so sestavni, neodtujljivi deli revije!

OZNANILA

Odslej ne bomo več nestrpni do ritovrtov, marveč se bomo spravili na Irce, Žide in Italijane. Gorje zategadelj onemu, ki mu je ime Sean Giovanni Goldberg. No, ampak o tem drugič. To pot oznanjamo Gears of War, Rainbow Six Vegas, Pacific Storm ...

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Prav neverjetno je, koliko agresije opažam zadnje čase na naših cestah. Avto je lahko sicer hudirjevo zadovoljiv čustveni podaljšek in katalizator (mantro o obratno premosorazmernem razmerju med velikostjo avta in moškega ponosa bom tokrat izpustil). Ampak nekateri ljudje nosijo svoje težave v avto in jih kozlajo naravnost na armaturne plošče. Takega človeka za volanom moti vse. Nekdo, ki vozi prepočasi. Nekdo, ki vozi prehitro. Nekdo, ki ustavi pri rumeni luči. Nekdo, ki ne ustavi pri rumeni luči. Nekdo, ki sili / ne sili v zabasano križišče. Tiho kletvico spusti vedno, ko gre mimo običajnega policaja. Glasno, ko zapelje čez ležečega. Četudi ima zadaj dete. Ni ga sram prehitevati po desni ali v škarje, izsiljevati vsevprek, parkirati na mestih za invalide. Takile se zadnje čase množijo. Vendar ne bom krivil represivcev, še manj avtošol. Kljub vsemu verjamem, da si vsak človek, ki je opravil izpitno vožnjo, zasluži izpit in uporabo cest, seveda v mejah nekih pravil, ki jih je takrat moral zdrdrati opolnoči, mrtvo pijan ter obrnjen na glavo. Če izvzamem neogibno mladostniško objestnost, do kritičnega premika pride kasneje, ko je človek rutiniran in ima med vožnjo čas razmišljati o sebi in svojih problemih. Taki, ki dovolijo, da jih to podžge in izgubljajo mirno kri, so resna nevarnost. Zato predlagam, da bi moral vsakdo, tako kot avto, na generalko po določenem številu kilometrov ali let, kar pride prej. S čimer ne mislim na ponovno opravljanje izpita, bolj na psihološki test, na osnovi katerega bi naredili sito in agresivnežem za nekaj časa ali kar za stalno odvzeli vozniško dovoljenje, četudi mu v tem času niso dokazali nobenega prekrška. Normalni bi se počutili varnejše, razgretoglavcem pa bi športanje izboljšalo zdravje. Vsi zmagamo. **Yohan**

OGLAŠEVALCI

Naslovnica je pač taka, kot je, in vi ne morete nič zato. Šlik šlak blblblblblb ...

Prejšnji mesec je bilo po računalniških in potrošniških kuloarjih daleč največ govora o nenadni *'Uredbi o nadomestilih za privatno in drugo lastno reproduciranje'* oziroma, z bolj zemeljskimi besedami, o davščini na medije ter snemalne naprave. Odlok, ki ga je na teženje Urada za intelektualno lastnino sprejelo Ministrstvo za gospodarstvo, sam po sebi ni nič novega, saj je bil v osnovi zastavljen že osem let tega. A če smo doslej – zvečine nevede – plačevali dodatne cekine le za tračne nosilce in njih zapisovalnike, bodo odtihmal novim dajatvam podvrženi še vsi računalniški pogoni in mediji, pa še kupek ostalih naprav. O tem smo že pisali v Jokerju 134, vendar je takrat Gospodarska zbornica uspela direktivo prestaviti. 21. oktobra pa je befel brezkompromisno pričel veljati in pridodani zneski so vsekakor nezanemarljivi, četudi so nas oblastniki v časopisih in po poročilih skušali prepričati v nasprotno.

Razlaga je sledeča. Grdigrdi zakon (ZASP, 37. člen) omogoča kupcem muzike, filmov in knjig (ne pa tudi softvera), da morejo za zasebne potrebe izdelati tri kopije teh del. S tem so avtorji baje oškodovani, zatorej jim pripada nadomestilo, ki ga gre izterjati pri nakupu kopirnih naprav in medijev.

To je kajpakda licemersko metanje peska v oči. Recimo bobu bob. V deželi Utopiji, kjer avtorji ne precenjujejo svojih izdelkov in posledično piratstvo ne obstaja, se zagotovo nihče ne bi domislil takih uredb. Nelegalno presnemavanje je seveda rak rana glasbene in filmske industrije, zato obe branži lobirata pri oblasteh in iščeta vse načine, da bi dodatno omastili svoje že tako tolsto salo ter ruljo, ki piratizira kot za stavo, vsaj malo lopnili po prstih. Davka niso mogli enostavno poimenovati piratnina in ga podkrepiti z očitnim razlogom gusarjenja, saj bi na tak način neposredno opravičili neavtorizirane duplikate. Zato so si izmislili za lase privlečeno argumentacijo. Prosim lepo, kdo pa si dela presnetke kupljenih avdio zgoščenk, filmskih DVDjev ali celo knjig? Ni-kdo! Snovalci zakona se branijo, češ, da so izvedli terenske raziskave in da uporabniki to počno. Naj se ministrantje zdaj odločijo, ali bodo imeli narod za kriminalce ali za norce. Poleg tega bi rekel, da pravice za tako imenovano pošteno rabo (fair use), ki vključujejo tudi možnost varnostne kopije in izluščenja komadov v MP3 za poslušanje v hodimožu, pošteno plačam ob nakupu CDja. Vnebovpijoče hinavstvo še bolj pride do izraza v predlogu za dotično uredbo, napisano s strani direktorja Združenja avtorjev Slovenije. V njem ni niti z besedo omenjenih onih treh zakonitih duplikatov, marveč človeček apelira na vlado, da naj zaradi rabe izmenjevalnih internetnih programov iz didaktičnih razlogov z najvišjo možno stopnjo obdavči *'vse izdelke, ki omogočajo reproduciranje avtorskih del ali vsebujejo elemente, ki to omogočajo'*. Samo na tak način naj bi po njegovem avtorji dobili svoj pravičen delež.

Sogovornik z ministrstva me takoj opozori, da Slovenija na tem področju zgolj sledi ostalim članicam EU. Da je nekaj v tujini prav tako stalna praksa, je tipičen izgovor oblasti na kakršnekoli preveč zvedave pitalice sedme sile. Ja, v Afriki pa ljudje stradajo, v Amsterdamu kadijo jointe na ulici, v Franciji ne smejo nositi naglavnih rut, DDV na grških otokih je 13 %, v Italiji lahko aretirajo moškega v krilu in v Švici je prepovedano stoje scati v naravi. In? Živimo v Sloveniji, ki je resda del povezave in ne izoliran otok, vendar smo še vedno samostojna enota. Zakaj moramo vedno slepo slediti? To je ob naših ovčarskih poglavarjih žal retorično vprašanje. Skratka, ni res, da imajo vse države članice tako uredbo, in za nameček je Slovenija povzela najslabšo inačico – tisto s fiksnimi, ne odstotkovnimi zneski.

Nekaj primerov iz 'cenika' iz Uradnega lista: 8 SIT na začet gigabajt za vse sorte digitalnih nosilcev (plošče, trdi diski, pomnilniške kartice), 500 SIT za skener, 900 SIT za videorekorder, 200 SIT za računalniški optično pekalni pogon, 23 SIT za glasbeno kaseto, 1000 oziroma 2000 SIT za MP3-predvajalnike in multimedijske mobilnike do oziroma nad 2 GB, 500 – 7000 SIT za fakse, tiskalnike in fotokopirce, odvisno od hitrosti bljuvanja strani ... Konkretne vsote, kajne? Pri tem je treba poudariti, da ta 'nadomestila' odvaja uvoznik, kar pomeni pribitek k nabavni ceni, ne k obruteni maloprodajni postavki. Na te zneske prištejemo distributerjevo in trgovčevo maržo ter DDV. To bi v praksi pomenilo od oka 2800 tolarjev (12 %) dražji 250-giga disk, 1400 tolarjev (45 %) dražje vreteno 25 DVDjev in 4200 SIT (17 %) dražji povprečen tiskalnik. Zaradi vnaprej določenih kvot se bo razmerje davščine glede na ceno proizvoda še višalo s pocenitvami slednjega. Ni daleč dan, ko bo 40 SIT predstavljalo stoodstotni delež nabavne cene DVDja.

bo pri državi, da le-ta terja denar za neke votle predpostavke. Če se že lotevajo takih vaj, bi nemara raje konkretno, brez slepomišenja obdavčili široke internetne pipice, za katere je jasno, da v domači rabi koristijo le dol-vleki.

Še besedoslovni spotik. Kaj 'reproduciranje' sploh je? SSKJ veli, da tujka pomeni tako razmnoževanje kot predvajanje *(z napravami povzročati, da postane tonski ali zvočni zapis slišen oziroma viden)*. Pustimo ob strani oslovstvo, da se moramo pri vsej bogatiji slovenskega jezika ukvarjati z dvoumnimi sposojenkami. Dejstvo je, da lahko zadevo razumemo tako, da so glasbeni CDji, kot kaže, namenjeni le ležanju na polici, saj pravice za karkoli uporabnega, na primer za 'reproduciranje/predvajanje', pri nakupu niso plačane. Znabiti, da nam obdavčijo vokalne organe, da z njimi ne bomo ob brundanju, požvižgavanju ali celo glasnem petju odžirali kruha avtorju.

Kdo ve, ako se panoga sploh zaveda, da si s takimi potezami dela medvedjo uslugo? Se ne bi čudil, če bi

Bolj kot bo raja vlekla špile in filme z interneta ter z robo polnila diske, trde in poltrde, več bo kapnilo našim zvečine amaterskim muzikantom. Sem prepričan, da komaj čakajo na prihod HD DVDja in blu-raya, ki bosta spričo kapacitete navrgla še več cekina v prašičevce brez dna.

Razvpita uredba je konkretno poleno pod noge trudu za večjo informacijsko razvitost države, čeprav zgornji prikoritniki trdijo, da se cene ne bi smele zvišati in da bodo posredniki ter prodajalci zategnili pasove. Ker stopi v veljavo šele ob prvem uvozu in so posredniki pravočasno napolnili skladišča s paletami ploščkov ter ostalih piratnini podvrženih reči, v času pisanja podražitev še ni. Vseeno pa sta zanikanje in sprenevedanje višek slaboumnosti. Zaradi konkurenčnosti se bodo vsi v verigi morebiti res odpovedali procentu ali dvema, kak Big Bang, ki veliko uvaža sam, celo petim. Toda navsezadnje to ni njihova daca. Piratninski zavezanec je končna jebena stranka. Izjava, bistra kot Ljubljanica v spodnjem toku, je zato trditev Virantovega valpeta, da so bile k optimalnemu sestavljanju te odločbe pritegnjene vse vpletene strani: trgovci, razpečevalci, avtorji in njihova združenja. Kje pa smo bili tedaj potrošniki? Nas seveda ne bodo pritegnili, zgolj nategnili. Poleg tega je skrajno absurdno v isti koš vreči še kasetke miniDV in tiskalnike ter kartice za fotoaparate in mobilnike. Kaj trikopijskega pa lahko ustvarim z ročno kamero ali s tiskalnikom?

Nadomestila bodo pobirale združenja SAZAS, IPF in ZAMP. Kam bodo konkretno šle te stotine milijonov, mi Ministrstvo za gospodarstvo ni vedelo povedati. A zagotovo drži, da bolj kot bo raja vlekla špile in filme z interneta ter z robo polnila diske, trde in poltrde, več bo kapnilo našim zvečine amaterskim muzikantom. Sem prepričan, da komaj čakajo na prihod HD DVDja in blu-raya, ki bosta spričo kapacitete navrgla še več cekina v prašičevce brez dna. Morda celo komu ne bo treba prodati niti enega lastnega ploščka. Vsa čast panogi, ki ima tako zaslom-



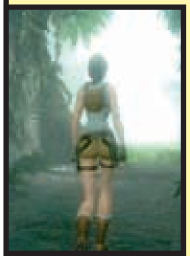
množice pričele bojkotirati kupovanje glasbe, zlasti slovenske, po načelu zob za zob. Tako kot je piratstvo kraja je namreč lopovščina brez primere tudi tale uredba, ki po nekem principu povprečnosti oziroma za lase privlečene statistike izenači vse uporabnike in vse uporabe 'reproducirnih' naprav in nosilcev.

Ker bo neumnost vsaj nekaj časa obveljala (dokler je Ustavno sodišče, kamor je že romala pobuda od trgovcev, ne prekliče, kot je to storilo z odpiralnimi časi štacun), predlagam, da vsaj dodobra izkoristimo, za kar bomo plačevali. Zakon, ki pravi, da se za nejavno rabo dovoli presnetek določene avtorske vsebine v treh primerkih, tolmači besedo 'javen' kot večje število oseb izven družinskega kroga. S kopijami zato lahko povsem legalno obdarimo vse svoje bližnje, ne oziraje se na krvno sorodstvo. La famiglia je pač širok pojem. Recimo Jokerjev mn3njalnik je tudi ena velika srečna komunistična družina. Zamenjam fotokopiran telefonski imenik za duplikat cedeja Damjana Murka.

David Tomšič

Virtualnih letavcev klub

Računalniški civilni piloti ponavadi niso igrarji, ampak zgolj nebesni zanesenjaki, ki jim najbolj dogaja vzleteti v Parizu in nato vso noč brez avtopilota krmariti v New York. Njihovi računalniki so praviloma opremljeni s Flight Simulatorjem, do kraja naphanim z dodatki, včasih pa se najde tudi kak z X-Planom in Condorjem. Največji navdušenci si lastijo še doma izdelano armaturno ploščo ali kar kokpit (članek o vsem tem najdete na stranki pod zaporedno številko 1848). Skupnost takih zagretežev ni majhna in tudi v Sloveniji jih ne manjka. Ravno zato so se prejšnji mesec povezali v Klub virtualnega letalstva, katerega namen je, citiramo, širjenje znanja in vedenja o resničnem letalstvu z uporabo virtualnih metod oziroma simulatorjev, na katerih veljajo enake procedure in postopki za pilote in kontrolorje kot v realnem zračnem prometu. Veliko članov je pravih pilotov in kontrolorjev, manjka pa jim dobrih stevardes za kratkočasenje na dolgih nočnih letih. Prijavite se lahko na *www.avsim.com/slovenia/KlubVLS*. Za stevarde ne marajo.



Prihaja Tomb Raider: Anniversary

Lara ne gre nikamor, sicer pa po svoji zadnji, zelo solidni avanturi z nazivom Legend (J153, 81) za kaj takega niti nima razloga. Tako bomo kmalu spet nadzorovali njen poželjivi telešček, in sicer v Anniversary – ohlapni predelavi prve igre z njo v glavni vlogi, ki sega tja v leto 1996. Špil (ki ga, mimogrede, kajpak delajo pri Crystal Dynamic, ne pri Core Designu) bo zgodbovno in okoljsko temeljil na prvencu ter obnovil sleherni ključni dogodek iz slednjega. Vendar pa bo izveden skozi novi pogonski motor iz Legenda, kar naj bi prineslo zapletenejše uganke in bolj dodelano lazenje po ploščadih. Ker na sporedu ni verzije za xbox 360, stavimo, da Crystal Dynamics že klamfajo tudi pravo nadaljevanje. Anniversary dospe spomladi za PC, PS2 in PSP.

Dobrote za Guild Wars

Tomesečni Joker smo več kot v enem pogledu obarvali guildwarovsko. Poleg opisa in kviznika na to temo ste najbrž zapazili nalepko na ploščkovem ovitku s priloženima kodama. Ena je namenjena zastonjskemu štirinajstdnevnemu preizkusnemu obdobju Factions. Polni, 2 GB težki klient domuje na natlačenki, tako da se bodo lahko poigrali tudi nesrečneži brez zares širokopasovnega internetnega dostopa. Guild Wars na slabših povezavah sicer ni najbolj igralen, saj s strežnikov vseskozi pretaka nove materiale, a splača se poskusiti. Druga šifra je nemara še bolj zanimiva, saj Joker spada v elitno deseterico evropskih igrarskih medijev, ki bodo svoje bralce obdarili s posebnim mini prijateljčkom. Črkoštevilkovje vnesite v polje, namenjeno ključem za razširitve, in odprl se bo dostop do posebnega kvesta. Odpotujte v Kamadan in tam, tako kot katerokoli drugo komando, vpišite /bonusitems. V malhi bi se moral pojaviti Broken Toy, ki ga nesite pokazat Mahku in opravite njegovo srceparajočo nalogo. Poslej se boste lahko postavljali s čisto pravim sivim mini velikanom, ki bo garantirano deležen zavisti soigralcev. Igrača je resda malce glupava saj ne počne drugega kot postopa naokoli kjerkoli jo pač prikličete, je pa vsled redkosti znak igrarske elitnosti in kdor jo poseduje, avtomatsko velja za nen00ba (in bralca Jokerja). Sekskluzivno!

Gears of War

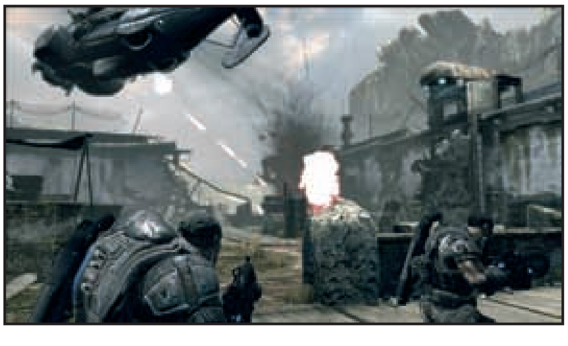


Snif, snif. Ahhh. Tudi vi že vohate sladek vonj po igri leta? In ko rečemo 'vi', mislimo tako na redke slovenske lastnike xboxa 360 kot na vse ostale, ki bodeste prodali ledvičko in si Microsoftovo konzolo omislili samo zavoljo Gears of War. Zakaj bi se pretvarjali? Veste, da bo tako. Tega si želijo Epic Games, ki kanijo z naslovom premierno pokazati nadmoč Unreal Engina 3.0. Tako zahteva frontman špila, zvezdniški CliffyB, ki ga v zadnjih mesecih ni reklamiral edinole še na TV Primorka. In tako hočejo vsemogočni vladarji vesolja. Kdo smo mi, da bi se upirali?





No, mi smo odpadniški soldat Marcus Fenix, ki se z druščino soborcev znajde v epskem spopadu med človeštvom in hordo monstrumov, ki izvirajo iz podzemlja. Kdo so in zakaj so jim popustili živci, bomo zvedeli edinole, ako bomo špil končali. Vemo pa že, da bo šlo za taktično drugoosebno streljačino – saj veste, kamera tik za rameni junaka. Taktika v tem primeru pomeni 'stop & pop' mehaniko streljanja, o kateri Epic meni vse najboljše, dočim bo morala nas še prepričati, saj po doslej videnem deluje nekoliko ... pretirano poudarjena. Bistvo te hude fore tiči v prikritem teku do najbližjega gradnika okolja (zidovi, stebri, pohištvo ...), podprtim z malodane filmsko animacijo, v katerega se bo naš slaboritnež spustil, čim bomo pritisnili temu namenjen knof. Iz kritja bomo nato na beštkote mirneje spuščali količine svinca, ki se jih ne bi sramovala niti največja železarna, dočim se bo ob zadetju sovragov špricajoči rdeči tekočini v objem gravitacije pridružilo tudi meso, pomešano s koščki kosti. Ugh. Da, kajti nasilna in umazana igra Kolesje vojne vsekakor bo, posebej zahvaljujoč zares, ampak čisto zares čeljust spuščajoči podobi. Pri dotični bolj kot tehnična napednost srčike navduši fantastično realističen stil dizajna okolice in karakterjev. Epic pri proračunu ni šparal, in to se pozna.



Pomemben del Gearov bo večigralnost. O standardnih načinih, kjer so se v timskih različicah krvave jebačine (deathmatch) srečneži pri koritu že imeli priliko pomeriti, je slišati le dobre stvari. Toda za sladokusce bo nemara veliko bolj vzburjajoča in visceralna izpadla po svoje revolucionarna možnost skupnega nabijanja enoigralske (torej dvoigralske, hehe) zgodbovne kampanje. Da, tudi mrežno, po servisu Xbox Live!! Navdušeni? Mi se že tresemo. Samo ... še ... dva ... dni. (Mimogrede, od nekod se je prikradla neuradna vest, da naj bi GoW koncem 2007 prišli tudi na Visto. Seveda je take govorice treba jemati z rezervo, ampak – a ne bi bilo fantastično lepo?)

Microsoft za xbox 360, 17. novembra

Pacific Storm

Kot da vedeti že ime, bo okolica Tihi ocean, kjer sta se spopadli ameriški in japonski vojni mašineriji. Na voljo bodo igranje posameznih zgodovinskih in izmišljenih misij, ustvarjanje svojih ter omejena večigralnost. Ampak sredico izkušnje bosta predstavljali masivni enoigralski kampanji, po ena za posamičen tabor. Zanimivo je, da bomo z igranjem začeli že nekaj mesecev pred napovedjo vojne. Ta čas bomo izkoristiti za taktično načrtovanje in smotrno razpostavljanje vodnih (bojne ladje, letalonosilke, podmornice) in zračnih (nebroj resničnih frčal) sil, nasprotnik pa medtem ne bo počival. Kaj storiti, ko opaziš, da se Pearl Harborju nevarno približuje poševnooka flota? Lahko recimo napadeš prvi in vojni momentum prevesiš sebi v prid, dasi s tem izgubiš del domače podpore ter padeta morala in materialna sredstva (Američani bodo imeli na svoji strani prav slednje, dočim se bodo lahko Japonci pohvalili z že oblikovano mornarico ter izkušenejšimi vojščaki). Pacific Storm bo tudi sicer poln podobnih fines, ki bodo dopolnjevale preverjeno strateško osnovo. Ta bo temeljila na tradicionalnem postavljanju baz, grajenju neštetih enot in urjenju sposobnih kadrov, s čimer bomo trošili štiri osnovne vire: denar, aluminij, železo ter nafto. Nič takega, česar ne bi bili počeli v realnočasovnih strategijah po kopitu C&Cja, vendar gre poudariti, da bo obseg surove strateškosti tu neprimerno večji, saj se bo raztezal od sprejemanja bistvenih političnih odločitev do sodnikovanja o usodi posameznih vojakov. No, ker se je avtorjem zdelo škoda, da bi slastna grafična srčika, ki se lahko pohvali z odlično vodo, dnevno-nočnimi cikli in vremenskimi spremembami, spričo taktičnega udejstvovanja preselila na drugo plan, so v špil vključili nadmočno opcijo. Potom nje bo lahko igralec skočil za krmilo poljubne enote in smrdljive jenkije ali tokijske pritlikavce lastnoročno pošiljal Pozejdonu v naročje.





Vse torej kaže, da v drugi polovici decembra, ko Pacific Storm izide, Tihi ocean ne bo nič kaj tih. Tora, tora, tora!

G2 Games za PC, decembra



Film Halo na čakanju

Sredi prejšnjega meseca sta se Fox in Universal, glavna financerja filma po igri Halo, nenadoma odločila, da se ne gresta več. Glavna vzroka naj bi bila huronsko rastoči proračun, ki se je bližal dvesto (200!) milijonom zelencev, ter nezaupanje v novinca na režiserskem stolčku, Neilla Blomkampa. Po tej novici je Microsoft sicer najprej naznanil, da to prihoda filma ne bo oviralo – nato pa je postalo jasno, da je bil to (pre)hud udarec. S kreativnim in producentskim vodstvom na čelu s Petrom Jacksonom in Fran Walsh so se sporazumeli, da projekt prestavijo za nedoločen čas, ker "pri velikoekranski verziji Hala ne pristajajo na nič manj kot popolnost". Hja, če bomo film za časa življenja še videli, bo vsaj dober, a ne?

Preložili Crysis, The Sims 3 ...

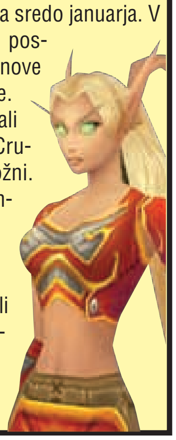
Ko je EA podal poročilo za vlagatelje, je kajpak napovedal frišne dele svojih zmagovito denar-bacajočih franžiz. Tako se lahko do aprila 2009 nadejamo The Sims 3 (česa ne poveš, Poirot!) in novih delov SimCityja, Road Rasha, Gospodarja Prstanov ter Blacka. Crysis in Army of Two pa sta žal doživela prestavitev – oba v fiskalno leto, ki se začenja z aprilom 2007. Tako to je.

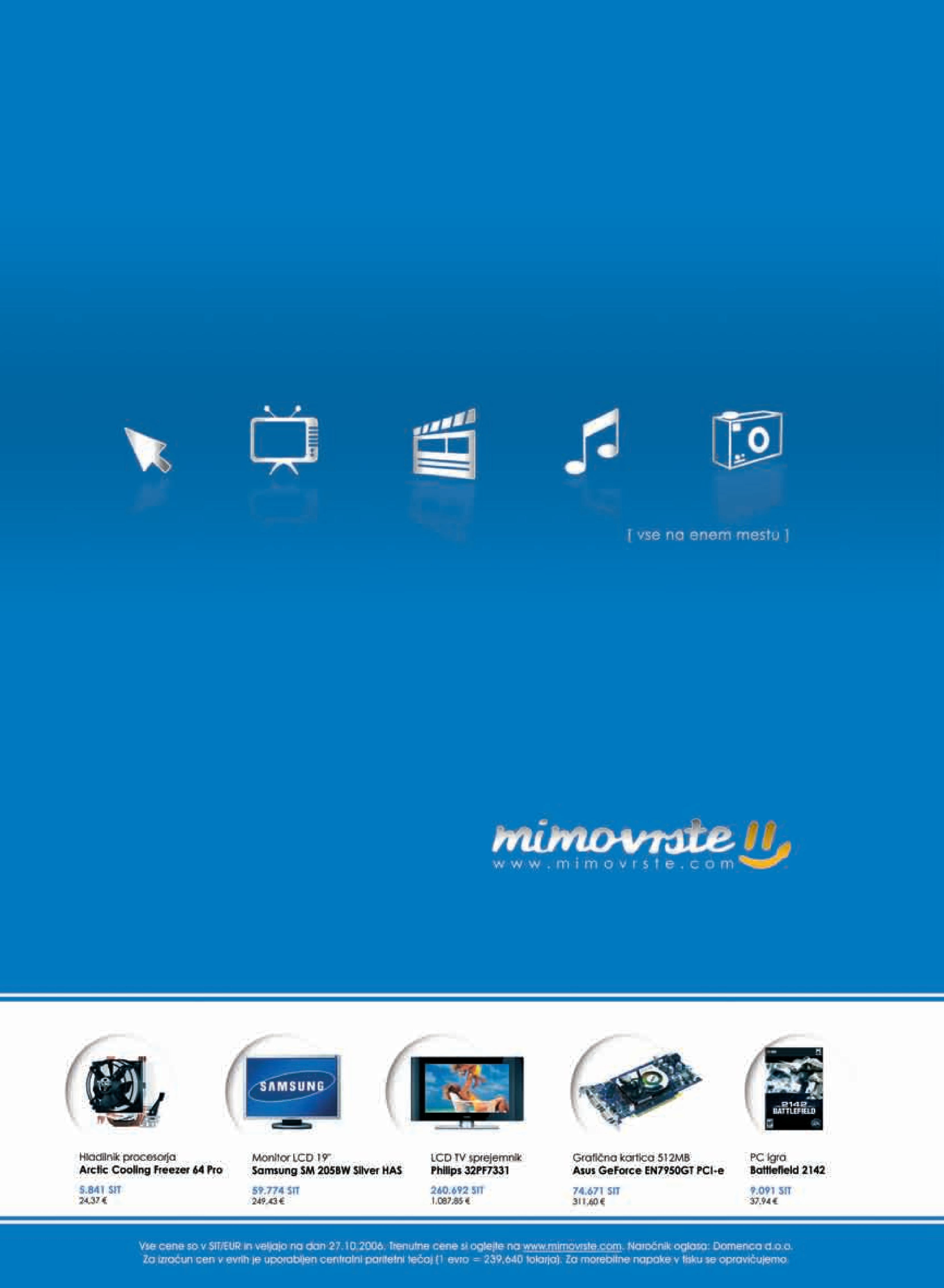
Dragon Age vendarle napreduje

Dolgo nismo ničesar slišali o sledeči frpjki kultne skupine BioWare. Zdaj so končno obelodanili nekaj slastnih faktov. Prvih nekaj ur te od zgoraj buljene igre bo popolnoma samosvojih glede na izbrani lik; bojevanje bo slično kot v Baldurjevih vratih, torej z možnostjo aktivnega premora, le da bodo vdelane akcijske poteze v slogu zdrknenja velikanom med nogami; nabor pravil pa bo blizu Dungeons & Dragons, čeprav špil ne bo licenčen. In, evo, čakamo dalje.

The Burning Crusade kasni

Po nekajtedenskem šušljanju in ugibanju je prišlo uradno potrdilo, da bo težko pričakovani dodatek za World of Warcraft nekoliko zamudil. Za ekspanzijo se je dolgo govorilo (neuradno, seveda ...), da bo na police prišla 2. novembra. Redni prilivi informacij o sveži vsebini in zadovoljna poročila beta testerjev so kazali, da je vse v najlepšem redu in da datum ni iz trte izvit. A perfekcionistični Blizzardovci so mnenja, da izdelek potrebuje še nekaj poliranja, in so splovitev prestavili na sredo januarja. V tem času nameravajo ugonobiti poslednje hroščke in uravnotežiti nove talente, sposobnosti ter uroke. Donedavna so se recimo ukvarjali s paladini, ki so v The Burning Crusade postali (še bolj) vsezmožni. Kakorkoli, varkraftovski obsedenci se od potrditve dalje nezadržno tresejo in praskajo po monitorjih, zadovoljni pa niso niti trgovci, ki so TBC napovedovali kot eno božičnih uspešnic. Blizzard, ki mesečno pokasira sto milijonov dolarjev, se ne sekira pretirano.




[vse na enem mestu]
mimovrste
www.mimovrste.com
SAMSUNG
Hladilnik procesorja
Arctic Cooling Freezer 64 Pro
5.841 SIT
24,37 €
Monitor LCD 19"
Samsung SM 205BW Silver HAS
59.774 SIT
249,43 €
LCD TV sprejemnik
Philips 32PF7331
260.692 SIT
1.087,85 €
Grafična kartica 512MB
Asus GeForce EN7950GT PCI-e
74.671 SIT
311,60 €
PC igra
Battlefield 2142
9.091 SIT
37,94 €
Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 27.10.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

Phantasy Star Universe

Majka nalinijskih konzolastičnih frpjev se vrača. Sega je svojo edinstveno podzvrst mmorpgjev zakoličila v času dreamcasta, ko je bila prava internetna masivnost domena tehnično naprednejših pecejev, skozi leta pa je koncept omejenega skupinskega igranja vlog pridobil dovolj privržencev, da se je japonski založnik naposled odločil izdati povsem svežo epizodo. Če odštejemo klasične izvirne Phantasy Stare za mega drive, so ostali deli nanizanke skušali zvito zadovoljiti pristaše obeh frpjskih vej, puščavniške in mrežne. A medtem ko je Phantasy Star Online veliko več pozornosti namenil slednjim, saj je bilo njega enoigralstvo okrasne narave, bo Universe dotično močno poudaril. V bojda štirideset ur dolgi izkušnji se bomo kot najstniški Ethan





zoperstavili zlim alienom, Seed imenovanim, ki nekega lepega dne, ko federacija treh planetov ravno praznuje stoto obletnico ustanovitve ter nastop dobe galaktičnega miru, uletijo in naredijo pregovorni kažin. Skrivnosti, ki ležijo za še bolj skrivnostnimi neznanci in so povezane z ancientnimi ruševinami ultra stare civilizacije, bo Ethan z bando pisanih likov odkrival skozi raziskovanje z opravljanjem misij. Te kanijo vsebovati iskanje artefaktov, ključev in drugih predmetov, skupni imenovalec pa bo značilno realnočasovno tepežkanje, ki seriji daje pečat. Poleg rase bo največ junakovih lastnosti določala klasa, ki si jo bomo izbrali (fizični lovci, magični forci, vseobvladajoči klateži – razred bo moč večkrat zamenjati kar med igranjem!), ne glede na to pa naj bi caroval zlasti podroben sistem opremljanja herojev. Dotični bo poznal vihtenje dveh palic smrti hkrati (vseh bo več kot dvesto) in njihovo nadgrajevanje po moči ter dosegu. No, kljub zgodbovni podlagi, govorjenemu tekstu in številnim animacijam ne bo izostal vsemrežni modus. V njem se bomo z največ petimi človeškimi kompanjoni, ki jih bomo za sodelovanje v izbrani misiji fehtali v lobiju, udejstvovali z ločeno ustvarjenim likom, dočim si bo spletni način mehaniko pretepanja, svet ter njegove prebivalce in značilnosti razumljivo delil in jih dopolnjeval z onim iz puščavništva.



Pri vsem tem je najlepše, da bodo Phantasy Star Universe mogli končno zaužiti tudi lastniki bež škatlic!

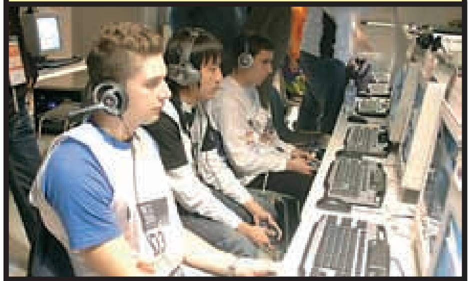
Sega za PC, xbox 360 in PS2, novembra





Zgodil se je WCG 2006

In sicer v Italiji, natančneje na avtodromu v Monzi, kamor so od 18. do 22. oktobra konvergirale množice igrarskih zanesenjakov, da bi se v finalni fazi ekipnega svetovnega prvenstva v računalniških igrah pomerile s tipkovnicami, miškami, ploščki ter



smrdljivimi zadahi. Lovci lovorik so prišli iz več kot sedemdesetih držav, uradno pa so tekmovali v osmih igrah. Šest jih je zastopalo tabor pecejašev (FIFA 06, Counter-Strike 1.6, NFS Most Wanted, Starcraft: Brood War, Warcraft 3: The Frozen Throne, Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault), dve pa konzolaškega (Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3). Skupni nagradni sklad je znašal spoštljivih 462.000 $, zmagovalni državni ekipi posamezne kategorije je šlo 40.000 dolarjev, dočim so mezdo kakopak prejeli tudi posamezniki, ki so osvojili pozicije od prvega do osmega mesta. Največ je štela zlata medalja v Counter-Striku (60.000 $), medtem ko so se ostali prvaki morali 'zadovoljiti' z nižjimi zneski (15.000 do 25.000 zelencev). Največ kovinskih okroglin so pričakovano pobrali nori Korejci, vendar so jim bili za petami Rusi in Nemci. Poleg uradnih turnirjev se je na kraju dogodka vršil kup obstranskih, recimo Quake 4 All Stars, kamor so povabili dvajset najboljših kvejkašev. Veleznani Fatal1ty je jadrno spušil, slavil pa je Šved Johan 'Toxic' Quick, že zmagovalec letošnjega QuakeCona.

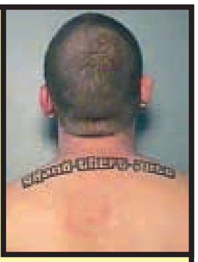
Navdušujoče je predvsem to, da so organizatorji poskrbeli ne le za fanatične igralce, pač pa tudi za naključne obiskovalce. Ti so mogli uživati v gokartiranju po pisti, brezplačnih plesnih tečajih in številnih koncertih, na katerih so peli italijanski ter tuji artisti. Postajajo mar igre resen biznis? Prihodnje leto se bo World Cyber Games odvil v Seattlu.

Mutant Storm Empire

Jočite PCjaši, zakajti nadaljevanje psihadelične vesoljske arkade Mutant Storm, ki nas je 2002. navdušil zadosti za oceno 91, bo na voljo le za xbox 360, ustvarjalca iz PomPoma ga klamfata za Microsoft, ki ga bo izdal na Xbox Live Arcade. Sistem igranja kani biti enak, torej od zgoraj nažiganje po biološko-tehnoloških nebodijihtreba v fraktalno-pijanskem okolju, obeta pa se orenk obnovitev sovragov ter okolice. Bržda torej zopet ogromno zabave in adrenalina za majhen denar! Izid: zdaj zdaj.



O nesrečnem čefurju



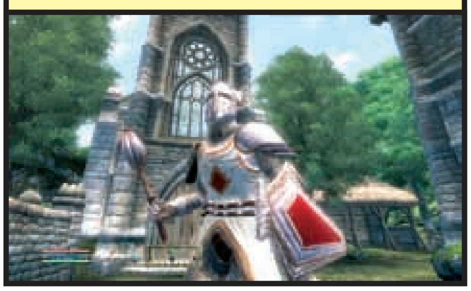
Čefur, ki igra čefurja in konča kot čefur? Neprecenljivo. Takšna usoda je doletela nekega Kanadčana, ki je svojo ljubezen do Rockstarjeve uspešnice kronal s tetoviranjem logotipa franšize na lastni hrbet. Pravi tatu, da se razumemo, ne začasni, kakršnega je na letošnji Microsoftovi E3-konferenci razkazoval Peter Moore. Shylo Kujawski, kakor je možičku ime, se tudi sicer v življenju ukvarja s krajo avtomobilov in je zaradi dotične nečednosti že odsedel kazen v pržonu. No, ko so kanadski policisti v okolici Vancouvra oprezali za neumornimi avtomobilskimi zločinci, so Kujawskega, ki so ga opazili pri tem, ko je vdrl v tuje vozilo in se odpeljal, prepoznali ravno na podlagi tetovaže, ki mu je kukala izpod oblačil. Zasledovanje ni bilo potrebno, saj je nespretni lopov že po nekaj metrih sprožil zaklepni mehanizem volana in obtičal sredi ceste. Ne, kraja avtomobilov v GTAju res ni prikazana najbolj nazorno.

Kakšen bo novi E3?

Ko je E3 v leta znani šov-obliki crknil, so vsi rekli EEE?!. ESA se je zdaj izjasnila. Frišni E3 naj bi se odvijal od 11. do 13. julija 2007 v Santa Monici, mondeno joškatem predelu Los Angelesu (tam smo ponavadi nakupovali in prodajali zijala na plaži). Imenoval se bo E3 Media and Business Summit in bo prirejen v hotelu, saj se bo osredotočal na sestanke med predstavniki medijev, založnikov ter avtorskih skupin. Igre bodo pak kazali v Barkerjevem hangarju, predelanem vojaškoletalskem prostoru, ki je zdaj namenjen predvsem glasbenim dogodkom (tam so imeli živ performans Inxs). Predsednik Ese, Doug Lowenstein, pravi, da bo novi E3 "bolj oseben, učinkovit in osredotočen." Morda pa res.

Dodatek za Oblivion

Oblivion, zadnje poglavje frpjske svobodnjaške sage, bo 21. tega meseca za ceno dveh jurjev dobilo razširitev. Naslov Knights of the Nine dobro povezema vsebino: vitezovanje. Le borec čistega srca bo namreč porazil čarovniškega kralja, ki je vstal od mrtvih. Kvesti, s katerimi bomo otvorili nov viteški red in iskali artefakte legendarnega križarja, nas bodo vodili čez ves Cyrodill, poleg novih temnic in sovragov pa bomo dobili docela nov skupek oklepa in cepanic. Za nameček bo komplet nosil vseh sedem doslej izdanih komercialnih mini razširitev, ki jih tržijo na internetu v povprečju po dva dolarja. Trije so na primer Wizard's Tower (nov stolp s čuda zanimivostmi za čarovnike), Mehrunes' Razor (največji Oblivionov blodnjak s fantastičnim orožjem kot nagrado) in The Vile Lair (raj za zlobne igralce). Kot kaže, bodo za svojo bagatelno ceno Vitezi devetih božanstev obvezen nakup. Na voljo bo tako za PC kot za xbox 360, prek spleta.



Rainbow Six: Vegas

Tretji del Mavrice šest, podnaslovljen Raven Shield, je bil uspešnica, kar je razumljivo ob dejstvu, da se je igral podobno kot Counter-Strike. Prebivalci domov za upokojence sicer pomnijo čase, ko je bila serija, tedaj jo je ustvarjal Red Storm, še zatežena taktična streljanka, a kot se je v akcijske vode potopila sorodna S.W.A.T., se je isto zgodilo z R6. Lani je Red Storm z Lockdownom šel daleč čez mejo akcijskega, toda čeprav se pristop, milo rečeno, ni





posrečil, bo Vegas prakso nadaljeval. Še več: ker špil družno izdelujeta Red Storm in Ubisoft Montreal, bo združil akcijadno streljanskost s šunjačko-tajinstveno-ledrastim občutkom serije Splinter Cell. Denar ne smrdi!

Tokrat bodo avtorji teroriste poslali terorizirat največji cirkus na zemlji, Las Vegas. Ko falotje zapravijo premoženje na igralnem avtomatu, se jim strga in se zabarikadirjo v božična drevesca, err, igralnice. Tu boste vstopili v igro vi, Logan Keller, novi vodja tima Rainbow Six. Ob strani vam bosta stala snajperist Jung Park in piromanček Michael Walter. Azijec in črnec, jasno. Navsezadnje so igre novi Hollywood, a ne? Trojica mora rešiti kar se da veliko civilistov, da bodo ti lahko zapravljali dalje. Vendar naloga ne bo lahka, saj imajo nepridipravi v rokavu najmanj pet asov. Zato pa so nepridipravi!

Štorija bo z mnogo preobrati posnemala televizijsko serijo 24, kar obeta napeto dogajanje. Akcija bo še hitrejša kot v trojki, ker ima igra sedaj sistem zdravja iz Hala. To pomeni, da bo treba po obstreljenosti nekaj časa počivati in že se bo dobro počutje čudežno povrnilo. Česa vsega ne obvladajo ameriški specialci! A kruta smrt naj bi bila vseeno hitra, če kameradoma skozi mnogotere ukaze ne bomo dobro taktično zapovedovali. V realnem času jima bomo odrejali tarče in način njih odstranitve, dobro naj bi se znašla tudi sama. Novost bo način kritja, kjer bo ob objemanju



stene pogled prestavil v tretjeosebnega, da bomo lahko falote pokali izza vogala. Ti seveda ne bodo ostali dolžni in bodo umeli izvajati lastne akrobacije. Takisto bo važno tiho premikanje, medtem ko ne bomo le na enem mestu viseli z nogami zataknjeni za strop, streljali skozi spektakularno razsuvajoča se okna in uporabljali termalni pogled. Samo Ribič, povsod si.



Ko se bomo naveličali umetnih teroristov, bo tu večigralski sistem, temelječ na uspešnem iz trojke, a z mnogo dodatki. Med njimi bo podrobno stvarjenje nalinijskega lika, v katerem bomo lahko na xboxu 360 celo s kamerico posneli svoj fris in nato vanj fasali headshote. Da nas bo od rulete res vrtelo, bo poskrbel grafični motorček Unreal 3.0, in po slikah sodeč bomo v mestu sanj uresničevali vsaj grafične sanje. Kockanje s svincem se na PCju in 360ici začne še ta mesec.

Ubisoft za PC in xbox 360, novembra, za playstation 3 pa marca 2007

Call of Duty 3



Novica, da tretji Klic dolžnosti ne bo na voljo za abake, je dolgoletne ljubitelje serije zabolela bolj kot drobec šrapnela pod popek. Zato pa Activison obljublja, da bo to prvi Call of Duty, ki so ga s hardverom naslednje generacije krojili od temeljev navzgor. Akcija se zopet seli v Normandijo, vendar tokrat črev ne bomo vlačili po tamkajšnjih obalah, pač pa bomo v diviziji pripadnikov ameriške, britanske, kanadske in poljske vojske opravljali misije, ki nas bodo 25. avgusta leta 1944 pripeljale v osvobojeni Pariz. Za maziljenje učev in ušes bo poskrbljeno kot nikoli doslej, nadgraditi pa kanijo tudi igralnost. Obilo izboljšav si moremo obetati zlasti na področju bojevanja mano a mano, pri čemer naj bi imela bistven vpliv na doživljanje spopadov huda fizika, ki bo skrbela za realistično destruktivnost okolja, zaradi česar bo iskanje zavetja bojda dobilo novo razsežnost. Prisotna bo večigralnost za največ 24 igralcev in poudarek v njej naj bi bil na vozilih ter timskem sodelovanju.



Ako smo se klicu dolžnosti odzvali kot utrujeni veterani ali kot klanja žejni zelenci, boste brali prihodnji mesec, ko zadevo orenk preigramo.

Activision za xbox 360, wii, PS2, PS3 in xb, novembra

Thrillville



To je nov naslov iz štalce LucasArtov, s katerim založnik nadaljuje hlastanje za trgom vsakomur prijaznih špilčkov v slogu Lego Star Wars. Bagatelca: tega so Američani očividno prepustili britanskim razvijalcem, saj so za LWS poskrbel Traveller's Tales, dočim Thrillville klamfajo pri Frontier Developments, hiši v lasti znanega Davida Brabena (Elite). Ker so taisti fantje že izdelali Rollercoaster Tycoon 3, naloga ne bi smela biti pretežka. Poanta igre bo enostavna gradnja zabaviščnega parka. Tega bomo svobodno prečili v tretji osebi, si ogledovali naprave in se zgovarjali z obiskovalci, bodisi v koži direktorja, bodisi kogarkoli, ki ga bomo najeli in izurili. Naslednja zanimivost bo, da se bomo lahko zabaviščnic lotili sami, skozi kupek mini iger, namesto da bi zgolj opazovali, kako ga rulja žura. Streljali bomo v tarče, gonili kartinge po kratkih krožnih stezicah, zabavali stranke s pritiskanjem gumbov v pravilnem zaporedju in z reševanjem puzel šraufali mašine. Bojda je vmesnik učinkovit, a poenostavljen do obisti, interakcija med strankami in teboj pa je rahlo simovska. Mini igre bo moč opravljati v solo ali večigralsko, špil pa bo vseboval nad sto misij v petih parkih.



Atari za PS2, xbox in PSP, decembra

FF7: Dirge of Cerberus



Japonski razvijalci se s streljačinami ne ukvarjajo iz taistega razloga, zaradi katerega zahodnjaški avtorji ob omembi japonskih rpgjev zbežijo daleč stran. Niso jim domači in redki poskusi na eni in drugi strani se skoraj vedno končajo klavrno. Izjema, ki potrjuje pravilo, bo nemara Dirge of Cerberus, ki bo pod reflektorje postavil Vincenta Valentina, stranski igralni lik iz priljubljene sedme Poslednje fantazije. Fabula bo njegovim prvo- in tretjeosebnim strelјaškim avanturam sledila tri leta po zaključku sedmice, ko se model skupaj z grupico soborcev bori za preživetje v ruševinah velemesta Midgar. No, ker gre za japonski umotvor, bodo poleg nabora kulerskih pistolerskih potez prisotni frpjski elementi. V taki ali drugačni obliki bo moč podoživeti številne finalfantasyjske elemente, denimo magične napade in 'limit break', ki bo Vincenta mutiral v močnejšo volkodlaško obliko. Tisti, ki so igrali japonsko in ameriško enačico, omenjajo naravnost ubijalske animacije, žal pa tudi nenatančen nadzor in zanič umetno pamet. Nemara bo evropska verzija boljša, čeprav bo ostala brez vsemrežnega modusa. Zanj naj bi bil obvezen trdi disk, ki je tod menda docela nerazširjen.



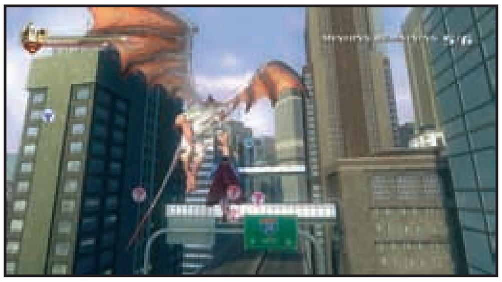
Square Enix za PS2, 17. novembra

Superman Returns



Dobro, res je, da nam za čisto vsak licenčen kos kode založniki obljubljajo, da dotični ne bo poflast zvarek brez vsakršne vizije. In vendar prihajajoča igrarska epizoda jeklenega moža obeta – pa čeprav zaenkrat le zato, ker obljublja napreden model igralnosti, po katerem se bomo v oprijetem trikoju motali nad več kot 120 kvadratnimi kilometri urbane površine z 10.000 najrazličnejšimi stavbami. Zomg! A še bolj kot hladne številke impresionirajo namere avtorjev o podvigu kreacije utripajočega mesta in njegovih prebivalcev, ki se bodo na okoljsko ne- in sprejemljiva dejanja kriptonskega junaka odzivali skrajno življenjsko. Superman je malodane neuničljiv, Metropolis žal ne. Nevarnosti bo heroj v pajkicah odvračal z mikastenjem potom dodelanega tepežkalnega sistema, ki bo nagrajeval domišljijsko sestavljanje verižnih kombinacij. Med specialnimi napadi, ki jih bomo odklepali sproti, 'naravnimi' močmi Supermana, kot sta laserski vid in ledena sapa, ter prostem letenju nad nebotičniki in opravljanju nelinearnih misij bo raznolikega početja menda dovolj.





EA za xbox 360, xbox, PS2, PSP in DS, konec novembra



Viva Pinata

Pinata – kjer se n izgovori kot 'nj' – je pisana šatulja, ki jo napolnijo s sladkarijami in jo obesijo na strop ali vejo, nakar jo folk z zavezanimi očmi skuša zadeti in razbiti. Igra, kjer The Sims srečajo Animal Crossing, še zdaleč ne bo tako nasilna, ravno nasprotno. Skrbeli bomo za vrt na rajskem otoku in skušali privabiti pinate, simpatična bitjeca z napol psihotičnimi nasmeški. Ta se bodo potem na različne umetnopametne načine zabavala, lovila in hopa-cupa delala majhne pinate, mi pa se bomo tačas ukvarjali z mini igrami ter po Livu špegali v vrtove drugih igralcev.

Microsoft za 360, novembra



BfME2: The Rise of the Witch-king

Vzpon Kralja-čarovnika je samoumevna razširitev realnočasovke The Battle for Middle-earth 2. Špil se bo odvijal tisoč let po tistem, ko so ljudje in vilini porazili Saurona, igrali pa bomo tudi kot Witch-king iz Angmarja. Njegove enote bodo močne, a počasne, v slogu škratovskih, in bodo tvorile sedmo stran. Obljubljajo trolsko raso za ustvarjenje heroja in izboljšave načina war of the ring, kjer naj bi se stanje enot odslikavalo na potezni karti, po dotični pa naj bi harale tudi oblegovalne naprave.

Electronic Arts za PC, decembra





HoMM 5: Hammers of Fate

Hammers of Fate bodo v dveh pomenih zimski dodatek za pete Heroje. Prinesli bodo tri kampanje s po petimi misijami in sedmo raso oziroma mesto: bradate, čokate, na mamutih jezdeče, kladiva vihteče škrate. Novih bo, kot vedno poprej, še par artefaktov, urokov, kreatur in bajturin, med ostalimi se vrača karavana za hitre premike enot iz mesta v mesto.

Ubisoft za PC, decembra



Elite Beat Agents

Odbita japonska ritmiščina Osu! Tatakae! Ouendan (ponavljajte si to kriče vsako jutro namesto telovadbe) naposled prihaja v Evropo. V špilu nastopamo kot skupina moških navijačk – ne sprašujte – ki superjunaško uletava v stanovanja in z bodrenjem pomaga ljudem iz stisk. Igranje sestoji iz peresnega žokanja točk na zaslonu v ritmu muzike, katere nabor bo v zahodni izdaji hud – Queen, Deep Purple, YMCA, Madonna, Destiny's Child, Cher, David Bowie in Stonesi. Škoda za j-pop iz izvirnika, ampak vsega ne moreš imeti.

Nintendo za DS, decembra



Jade Empire Special Edition

Take2 bo predelavo Biowarovega tepežkarskega azijatskega frpja Jade Empire z xboxa za PC izdal pod nazivom Jade Empire Special Edition, kjer naj bi slednji besedi upravičile izboljšana grafika, nadgrajena pamet in dodatni mlatilni slogi ter povišana težavnost. Vse to bo dobrodošlo, kajti na šatulji iks sta igro zatrli prav obupna lahkost in enoličnost.

Take2 za PC, januarja

HP prevzel krono Dellu

Zadnje čase smo vajeni, da mesto prvega in največjega med računalniškimi proizvajalci trdno drži Dell. A kako dinamična in zahtevna je informacijska industrija, se je vnovič pokazalo ob nedavnem zaključku tretjega fiskalnega četrtletja. Dell je prvič po treh letih zdrsnil s prestola in priznal premoč svojemu tradicionalno najbolj nevarnemu tekmecu, Hewlett-Packardu. Ta je zabeležil petnajststodstotno rast prodaje, kar je zadostovalo za 9,65 milijona prodanih računalnikov, medtem ko se je staremu šampionu ustavilo pri 9,54 mio kosov. Za to so jih borzni mešetarji kojci kaznovali s padcem cene delnic. HPjevci, ki so se v približno istem času okrepili z nakupom sestavljalca igričarskih računalnikov Voodoo PC, so prezadovoljni in izpostavljajo, da zasluge za uspeh nosi predvsem novi vrhovni šefe, Mark Hud. Stotine delavcev, ki jih je med 'reorganizacijo' odpustil kmalu po prihodu, so nekoliko drugačnega mnenja.

Toshibina lol-čelada

Okej, da so Japonci relativno udarjen narod, je jasno, a včasih si enostavno ne moremo pomagati, da ob njihovih pogruntavščinah ne obstanemo odprtih čeljusti. Zadnjo glupofrisno seanso je povzročila Toshiba, ki je na nekem sejmu razkrila projekcijsko mega čelado. Neznano čemu so skonstruirali ogromen naglavni čeber, ki vključuje širokokotni projektor, 40-centimetrski polkrožni zaslon in osvetljevalne ledice. Zadeva je v teoriji kul, saj ponuja 120-stopinjski vidni kot in sledenje glavomuvanju, kar je kot naročeno za letalske situacije. A potem zagledaš fotko ubogega ženščeta, ki so mu pripravo dejansko poveznili čez fris, in se vprašaš, koliko dni je potrebovalo za rehabilitacijo vratnih mišic.





Tekaški spodbujevalnik

Spomladi sta v Čezluži Nike in Apple razkrila združek tekaških športnih copat ter kultnega igratorja muzike, sedaj pa je reč dospela tudi k nam, kjer so jo izdatno predstavili na nedavnem Ljubljanskem maratonu. Za kaj gre? V Applovih štacunah najprej za okoli šest tisočakov kupimo senzor in brezžični sprejemnik. Nato pljunemo še za ipod nano in dvajset jurjev za par najkic, ki imajo usred podplata na notranji strani vdolbino. Semkaj ponavadi vtaknemo kokain za čez mejo, sicer pa omenjeni senzor. Sprejemnik gre v ipod, le-ta v žep ali priročno držalo na roki, nakar premaknemo noge do bližnjega hriba in še čez, senzor pa medtem sprejemniku govori grde na račun našega teka. Semkaj spadajo karakteristika korakov in časovne meritve, glede na to pa ipod ogovarja nas, naj stopimo hitreje. Lahko v obliki posnetega glasu, da pa se nastaviti tudi samosvojo listo muzike, ki naj se rola glede na tekaški ritem. We are the Champions ob šprintu? Ni problema.



● **Ne, slika ne pomeni, da si ipod s slušalkami privežemo na superge. Za igralo je potrebno kupiti drugo držalo.**

A tu se še ne konča. Na strani *www.nike.com/nikeplus* je moč voditi lasten tekaški dnevnik, ki beleži dosežke in jih primerja z drugimi ljudmi. Ko podremo kak rekord, nam čestitata kar Lance Armstrong ali Paula Radcliffe. Oziroma njuna glasova. Programska oprema naj bi bila iz podatkov zmožna oceniti tudi pravilen režim teka, vendar o tem rahlo dvomimo, saj brez nadzora srčnega ritma, ki ga senzor kajpak ne beleži, resna analiza telesne pripravljenosti odpade. Zato je tale ideja namenjena predvsem za spodbudo lahkim rekreativnim tekačem in pop-mladeži, ki prebije preveč časa v sedečem položaju. Imeti visoko mesto na Nikovi spletni lestvici je zaprmej bolj zdravo kot biti prvi v Counter-Striku. Ima pa zasnova nekaj hecnosti; prva je dejstvo, da je menjava baterij v senzorju nemogoča in je treba osnovni komplet v grobem vsako leto kupiti znova. Prav tako se je možno, ako ne želite podpirati korporativnega zastavonoše, izogniti nabavi superg, saj naj bi senzorček pogojno delal tudi zgolj pravilno zataknjen med vezalke. Omeniti velja, da reč deluje samo in le z nanopodi. No, za našega Aggressorja dileme ni, ker ne mara teči z muziko na ušesih. Pravi, da je za tek najboljša spodbuda lajanje podivjanih psov, pred katerimi je treba bežati.

So virusom šteti dnevi?

Tako AMD kot Intel v svojih procesorjih že nekaj časa furata protivirusni mehanizem, čeprav je ta omejen le na eno vrsto napadov. A to je le začetek, vsaj sodeč po obljubah, ki jih prinaša Intelova tehnologija trusted execution technology – TXT. Veliki modri pridno dela na viziji popolnoma zaščitenega računalnika, v katerem bi skozi TXT vsaka komponenta varovala svoje podatke. Do informacij bodo smeli dostopati le avtorizirani programi, ki bodo pravilno rokovali z vdelanimi strojnimi ključi. Če bo tok prestregel kak nezaželen gost, bo videl le skupek kriptiranega ščiša. S tem bo v veliki meri onemogočena kraja uporabniških imen in gesel. Na enak način bo zaščitena podatkovna shramba, saj bo lahko do podatkov na disku dostopal le krmilnik s pravim ključem. A TXT gre še veliko dlje. Ustrezno opremljen procesor bo denimo razdeljen na neodvisne računske particije, ki bodo lahko zaščitene ali odprte. Določene kritične programe, na primer jedro operaci-

Logijevih 25 let

2006 bo med drugim ostalo v spominu kot dvanajstmesečje obletnic. Doslej smo se z nostalgično zazrtim pogledom spomnili kupa podjetij in izumov, toda navalu še ni videti konca. Sedaj se je ponosno oglasil Logitech in naznanil, da so drugega oktobra v švicarski vasici Apples pošteno zapili svojo četrtstoletnico. In imeli so razlog za veselje, kajti podjetje posluje bolje kot kadarkoli in beleži stabilno rast. To leto so denimo v promet spravili že slabih 150 milijonov kosov izdelkovja, kar jih postavlja na prvo mesto na področju najrazličnejše periferije. Glede na to, da ne proizvajajo najcenejše škart robe, je to :ava:nja vreden dosežek. A venomer ni bilo tako. Firma je začela kot softverska hiša, od koder izvira tudi njihovo ime. Logi je namreč okrajšava francoske besede logiciel, ki pomeni programje. Ustanoviteljska trojica je najprej packala grafične editorje za Ricoh, vendar jim je na nekem švicarskem inštitutu v oči padla repata in gumbeljnasta nadzorna naprava za porajajoče se oknaške uporabniške vmesnike. Fantje so prepoznali obetaven izdelek, programerski posel obesili na klin in se lotili trženja podgane. Najprej jim ni šlo in so skakali od veselja že, ko so prodali osemsto kosov na mesec. Toda naposled so miško opazili HP in ostali računalniški velikani ter mlademu podjetju so se odškrnila vrata uspeha. Kljub udobnemu življenju, ki je sledilo, pa podjetje ni zaspalo na lovorikah. To je opaziti že po širjenju nabora izdelkov: osnovni kosmatinski posel so nadgradili s tipkovnicami, igralnimi pripomočki, zvočniki, spletnimi kamericami, dodatki za konzole in prenosne napravice, univerzalnimi daljinci ... Vsaka njihova priprava se ni izkazala za dobro in veleuspešno; spomnimo se le smešnih cybermanov, neuporabnega suvalnega kvazimiškona in poskusov z digitalnimi peresi. Jim pa zato ni moč očitati neinovativnosti, četudi jih to stane kakega flopa. Svojega posla se pač lotevajo z opaznim zanosom, o čemer priča vojska priprav, ki spadajo v vrh svojih razredov. Tako jim lahko zgolj zaželimo še najmanj enkrat toliko uspešnih let. Magari ako bomo čez dve dekadi uporabljali Logijeve miselno-kontrolne vmesnike!

Sony ubil Lik-Sang

Lik-Sang *(www.lik-sang.com)*, znana in spoštovana nalinijska štacuna, ki deluje kot blagovna znamka azijskega podjetja Pacific Game Technology, je sporočila, da je v procesu bankrota in da je zaprla vrata. Katastrofa je posledica (še ene) Sonyjeve dobljene tožbe glede dejstva, da je Lik-Sang prodajal japonske playstatione in PSPje kupcem v Evropski uniji ter s tem izvajal tako imenovani sivi uvoz. Tožba je temeljila na raznoraznih argumentih, med katerimi je bil eden ključnih ta, da je sivi uvoz zavajanje kupcev, ker da azijski playstationi delujejo pri drugačni napetosti kot evropski in ne predvajajajo PAL-iger ter filmov, Sony pa naj bi zgolj ščitil kupce. Ne glede na to, da importerji običajno dobro vedo, v kaj se spuščajo, je britansko visoko sodišče odločilo, da je to početje nezakonito, kar je bilo stroškovno naposled dovolj, da je Lik-Sang moral prenehati s poslovanjem. Lik-Sangovci so nato obtožili Sony, da so njihovi lastni direktorji kupovali PSPje pri Lik-Sangu, glede česar so navedli konkretna imena, in japonsko podjetje primerjali z Imperijem iz Vojne zvezd. Sony pa jim ni ostal dolžan in jim je povedal, da se niso niti pojavili na sodišču, da blatijo britanski sodni sistem ter da je izdajanje osebnih podatkov neetično. Ne glede na to, ali se človek strinja z enimi ali drugimi in s Sonyjevim jurišniško-pravnim načinom obračunavanja z nevšečneži (na podoben način so ubili emulator playstationa 1, Bleem, ki so ga tožili toliko časa, da so avtorji dvignili roke), je dejstvo, da je pod rušo šel zanesljiv nalinijski trgovec s kul konzolastično robo, ki ga bo srenja močno pogrešala. (Soliden nadomestek je *www.play-asia.com.*) Sonyjeva logika je sicer hecna: prodana konzola je pač prodana konzola, ne glede na to, kje jo spraviš v promet, igra in film takisto, importerji pa potem, ko zadovoljijo neutolažljivo žejo po takojšnjem posedovanju želene mašince, radi kupijo še lokalnopodročno napravo, tako da ima firma dvakraten dobiček. A velike korporacije delujejo drugače kot neki bedni podalpski kmečki možgani.



Sony tačas že maršira dalje in je opogumljeno napovedal, da bo tožil vsako podjetje, ki bi si drznilo v EU brez izrecnega dovoljenja tržiti njihove sivouvozne produkte, najsi gre za PS3, PS2 ali PSP. You have been warned, Jedis! <Vaderjevo astmatično dihanje>

jskega sistema, bo tako moč goniti popolnoma izolirano, kar naj bi pobelilo lase pisunom vohunine, črvov, virusov ter ostale maliciozne zalege. TXT je že v fazi končnega preizkušanja in bo luč sveta ugledal enkrat prihodnje leto v okviru Intelove poslovne platforme vpro. Upamo, da bo od tam čim prej našel pot na namizja. Da se le ne izkaže, da za vsem skupaj stoji kaka DRMju podobna namera ...

Enajsti WMP

Predzadnji dan oktobra je po dolgotrajnem preizkuševalnem obdobju uradno izšel Windows Media Player 11. O njega funkcionalnosti smo v preteklosti že pisali, a kratka osvežitev spomina bo prišla prav. Večpredstavnostni multipraktik



● **Novi WMP je v svojem črnem gvantu videti jako fensi. Sama uporabnost ostaja bolj kot ne nespremenjena.**



160-megapikselni digitalec

Švicarsko podjetje Seitz je dalo na plano digitalni fotoaparat, ob katerem se vsakem navdušencu pocedijo sline. Zadevščina se ponaša s ta hip daleč največjim tipalom, ki zmore um begajočih 160 megapikslov (za primerjavo: moderni osebni digitalci vsebujejo tipala s 5 do 7 MP). To zadostuje za zajemanje slik v ločljivosti 21250 x 7500, vsak tak posnetek pa zasede okoli gigabajt prostora. Kot bi si lahko mislili, s superlativi prekipevajoča priprava ni poceni. 'Prenosna' (oklepaji vsled velikosti in teže) inačica velja slabih 29 evrskih tisočakov, studijska je zanemarljivega jurja EUR cenejša. Bakšiš!

USB-hrček



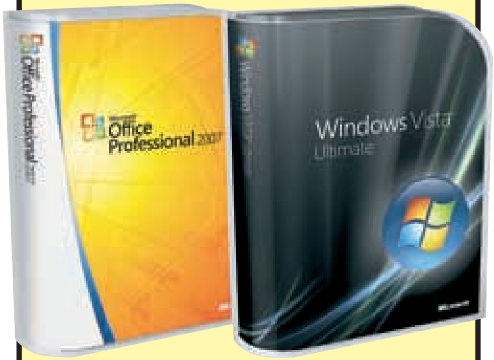
Hja, tako je. Računalničarji smo zaposlena kasta in nimamo časa za prave domače živali. Nadležne kosmatince, perjatince in luskatince je treba hraniti in sprehajati, povrhu kmalu zasmrdijo. Vse to odžira dragoceni čas ircanju in nabijanju špilov, tako da živad ne pride v poštev. A brez skrbi, tipi pri Crazy About Gadgets so skonstruirali robohrčka, idealnega pajdaša za vsakega gika. Kožuhar se prisesa na USB in je aktiven toliko kot gospodar. Nenehno zaznava hitrost tipkanja in ko s kom vroče debatiraš, goni svoj koleščček, kot da ga lovi robomačka, ko pa skulirano poklikavaš, tudi on sproščeno kruza. Sicer je malo dražji od navadnega hrčka in stane slabih 40 evrov + poštnina, a ob vseh prednostih to sploh ni pomembno. Mi smo že naročili krdelo.

Pingvin tudi na playstationu 3!

Ken Kuturagi, ekscentrični ata igralne postaje, nas je glede Sonyjeve nove konzole nategoval glede marsičesa. Toda očitno je mislil resno, ko je ob vsaki priliki zatrjeval, da bo playstation 3 v bistvu računalnik. Tak, na katerem bo moč poganjati različne operacijske sisteme. Beseda je meso postala sredi prejšnjega meseca, ko je tvrdka Terra Soft Solutions naznanila, da je z japonskim gigantom prišla do poslovnega sporazuma. Njihova polnopravna distribucija Linuxa, Yellow Dog Linux 5.0, ki izide novembra, bo bazirala na Fedora Core 5 in se bo za simuliranje namiznega okolja posluževala naprednega vmesnika Enlightenment (E17), bo najprej ugledala prav trde diske tretje igralne postaje! Res je, da je bilo Linux moč poganjati že na PS2 (članek na to temo je v Jokerju 157), vendar je šlo tam za razmeroma nerazširjen ter drag špas, saj si moral paket s trdim diskom, mrežnim vmesnikom, miško, tipkovnico in VGA-kablom dokupiti. Tokrat bo zgodba bržkone drugačna, saj bo YDL 5.0 dva tedna po uradnem izidu na voljo kot zastonjski dolpoteg, dočim sta disk in mrežna kartica v PS3 prisotna privzeto, na konzolo pa lahko bojda priklopimo katerokoli kombinacijo USB- in modrozobih klamfal ter glodalcev. Linuxaška nebesa? PS3, ki se bo razvil v najhudejši multimedijski predvajalnik in zavladal svetu? Tako kaže, Sony dopuščajoč. Hozana!

Vista in Office 2007 nared

Saga o novih Oknih in Pisarni se počasi zaključuje. Vista je v začetku meseca dosegla status RTM oziroma Release To Manufacturing, kar pomeni, da je končna različica nared. Microsoft je ob tem razkril uradne datume splovitve. Biznismeni bodo operacijski sistem dobili konec novembra, dočim bomo fizikalkoti morali počakati na 30. januar. Skoraj sočasno je pozlatel Office 2007, katerega datum izida še ni zapečaten, vendar po vseh indicih ne bo veliko zamujal za naslednjegeneracijskimi Okni. V slovenščini bomo skozi Visto gledali konec marca, po Pisarni pa pospravljali maja.



Kiberpoveljstvo ameriške vojske

Armade hekerskih znalcev lahko povzročijo nesluteno škodo, od kraje občutljivih strateških informacij do popolnega izklopa komunikacijskih sistemov. Zato ne preseneča, da je ameriška vojska v okvirju svojih zračnih sil ravnokar ustanovila takoimenovani Cyberspace Command oziroma oddelek za delovanje v navideznem elektronskem svetu. Enota naj bi bila prvenstveno zadolžena za obrambo domačih sistemov, ki so pogosta tarča kitajskih in severnokorejskih vdorov ter bo pokrivala od satelitskih komunikacij prek radarskih ter navigacijskih inštalacij do interneta. Toda njen sekretar Michael W. Wynne pravi, da bo njena naloga tudi iskanje občutljivega podatkovja nasprotnikov in motenje & uničevanje njihovih sistemov. Ni kaj, obdobje kibervojn se je pričelo. Spet.

ne ponuja revolucionarnih novosti napram predhodniku, temveč so se snovalci prvenstveno osredotočili na uporabniško prijaznost. Enajstica zato premore povsem nov videz: elegantni črni vmesnik je očem prijazen in hkrati toliko popreproščen, da je končno postal samoumevno uporaben. Videzne spremembe je bila deležna tudi knjižnica, ki je sedaj povsem slikovno naravnana. Namesto teksta so privzeti način prikaza ikone albumov. V isti koš spada še pridobitev indeksnega iskanja. To pomeni, da si algoritem zapomni relevantno datotekovje na disku, zaradi česar so rezultati mnogo hitrejši. Druga očitna pridobitev je muzikalična spletna štacuna Urge, ki je privzeto vdelana po zgledu Itunes in namenjena le Amerom. WMP11 sicer podpira brskanje po drugih servisih, denimo Napsterju, Emusicu in MSN Musicu, toda uradno podprt je le Urge. Plod sodelovanja med Microsoftom in MTVjem trenutno ponuja okrog dva milijona štiklov, s tem, da sta prva dva tedna uporabe povsem zastonjska. Nato je muziko moč kupovati po 99 dolarskih centov oziroma plačati pavšalno mesečno ali letno naročnino ter sesati, dokler ne pokne diskovje. WMP11 je kakopak zastonjski in na voljo za dolpoteg z *www.microsoft.com/windows/windowsmedia*, vendar bodite pripravljeni na potrdilo o avtentičnosti Oken.

Mani pulite, em, hladne

Playstation 3 se še niti ni dobro prirolal u Japan i u Amer, že zanj padajo tretjezabavni izdelki. Logitech je za dotično next-gen drkalico tako sklamfal igrator, imenovan chillstream, ki se ponaša s sistemom hlajenja špilavčevih dlani. Enako zvana tehnologija vključuje 40 mm ventilator, ki z bojda jako tihim sukanjem povzroči, da okrog ploščka vsako minuto zaokroži 0,1 kubičnega metra zraka. Skozi tri ozke odprtine na vsaki strani ploščka zrak piha neposredno na štiri prste, spodnji del placa ter dlan. Na voljo bodo tri jakostne nastavitve, odprtine prekriva kovinska mrežica, dočim za oprijem skrbi gumiranost. Napravico bodo v Evropi začeli tržiti marca, ko bo Sony semkaj končno izvolil prinesti PS3, za 40 evrov.



● Če bo imela zadevščina rep, kot nakazuje fotka, zna biti neugodno, saj je privzeta brezžičnost ena glavnih prijetnosti next-gen konzol.

Google kupuje YouTube

Vsi vemo, kaj je Google; če ste padli z Lune, si poglejte članek v 139. številki (stranka: 1339), ko smo se nazadnje razpisali o njem. A prav takrat, februarja 2005, se je pojavilo še eno internetno čudo božje, YouTube, ki je pričelo hraniti in distribuirati takšne in drugačne filmčke, od smešnih reklam in oddaj do amaterskih posnetkov. Uradni podatek za oktober 2006 je sto milijonov zagnanih videov na dan. Lahko bi rekli, da je portal YouTube v zelo kratkem času redefiniral pojem večpredstavnosti, saj je njegov vpliv na druge vrste razpečevanja videa ponekod že viden, kar se pozna po številu tožb na njegov račun. V letu in pol je podjetje z minimalnim vložkom postalo legenda in 9. oktobra najavilo, da se je pustilo prodati Googlu za neverjetno milijardo in šesto petdeset milijonov zelenčkov. Sicer v delnicah, vendar za ustanovitelje, tri bivše sodelavce PayPala (Chada Hurleyja, Steva Chena in Jaweda Karima), dvomimo, da bodo še kdaj vsak dan natepavali zelje in fižol. Kvečjemu bodo to počeli s Paris Hilton. Transakcija bo v celoti opravljena do konca leta, YouTube pa bo lahko obdržal blagovno znamko in vse zaposlene, zatrjujejo Googlovci. Novica ni ravno šokirala, a rahlo presenečenje je le bila. Vemo, da Google razvija lasten portal za distribucijo videa, ki sliši na jako originalno ime Google Video (beta, kot vse pri Googlu), toda bitko proti YouTube je očitno izgubljal. Zato liberalne in anarhistične struje spet dvigajo obrvi, češ, da Google postaja drugi Microsoft, ki bo uničil vso konkurenco. V katero smer se bosta razvijala portala, je težko reči, a vprašanje rentabilnosti je, kako dolgo bosta tekla vzporedno. Naj čas pokaže svoje in ne bomo sodili na temeljih lastnih zlih slutenj.



Čas za simpatičnost



8. decembra v evropske trgovine prihaja nova sobna konzola, Nintendov wii. Kajpak ste lahko gotovi, da bo v naslednji številki izčrpen testis, saj v mislih že kurblamo trabante in vihtimo nunčake – a v podobno stanje velja spraviti tudi vas. Dih zadržuje Sneti.

Najprej tečajček za one, ki so letos preživeli pod skalo, pravo ali v obliki bež škatle z napisom Alienware: wii (bivši revolution) je sobni igralnik, ki namerava igre vrniti v nedrja pristne zabavnosti. V to svrho ne stavi na podobo, saj naj bi bil njegov drob sposoben izrisovati le 'dva- do trikrat boljšo grafiko od gamecuba'. Celo tako skrivnosten je N okrog tega, da še vedno ni dal na plano uradnih sposobnosti – razkrili so le, da ima reč enojedrno procesorsko srčiko, kodno zvano broadway, ki so jo razvili z IBMom in temelji na powerPCju, ter grafikuljni čip, za katerega je poskrbel ATI in ki lahko z najvišjo ločljivostjo 480p kljub podpori širokozaslonskosti sanja o hi-defu, kot ga propagirata Sony ter Microsoft. Vsi v en glas: cifre so za grafične lajdre! Takisto wii ne šmirgla večpredstavnih sposobnosti, saj ne bo sukal niti glasbenih cedejev, niti filmskih devedejev (tega naj bi bil sposoben ločen, dražji model), kaj šele ploščkov blu-ray ali HD DVD. To bo pač simpatična bela šatuljica, pri kateri bo vse v igrah. In internetu.

Vodim z mahanjem

Za prvi del trditve je v največji meri odgovoren dvodelni igrator, ki ga tvorita daljinec (remote) in nunčak (nunchuk). Daljinec bo temeljni vodilnik reči po zaslonu in bo s konzolo povezan po modrem zobu. Pač pomeriš proti televizorju, pod / nad katerega je položen sprejemnik, sensor bar, in vodiš merek. V daljinec bosta vdelana tresenje in mikrofon za sprejemanje glasovnih ukazov. Z njim bo po žici povezan nunčak, ki bo zaznaval položaj v prostoru in z gobico ter petelinom nudil učinkovitejše pinjauanje. Poanta te na - veze je v naravnosti. Medtem ko neukeži, ki v možganih nimajo vmesnega pomnilnika + procesorja za spreminjanje gibov v pritiske na gumbe in križce, vrešče bežijo od joypadov, Nintendo upa, da bodo zavetje našli v wiiju. Kaj je naravnejše od tega, da vihtenje teniškega loparja simuliraš z zamahom remota? Ali da muho vodiš z gibi zapestja, ki jih uporabljaš, ko iščeš najnovejšo epizodo Razočaranih gospodinj? S padcem tehnološke prepreke bi lahko igrarstvo pridobilo ogromno novih navdušencev iz vseh plasti življenja, od česar bi nedvomno pridobilo.

Prav sem merita relativna tehnološka nenaprednost wiija, ki ne zahteva HD-televizorja, in cena. Ta pri 249 evrih ni tako ugodna, kot smo pričakovali, niti ne bodo cenene igre ter dodatna oprema. Prve bodo zakoličene pri 60 EUR, kar se zdi vsaj kanec oderuško, za dodaten daljinec bomo plačali 40 evrov, za nunčak oziroma klasični plošček 20 evrov, 35 njih pa za komponentni kabel (pridodan bo kompozitni), LAN-vmesnik ali kabel RGB. Bo pa wii zastonj spremljala luštkana športščina Wii Sports; konzola bo jemala običajne kartice SD, take, kot domujejo v fotoaparatih; goltala bo tako 12-centimetrske wiijeve kot 8-centimetrske gamecubove ploščke (združljivost naj bi bila popolna); imela bo 512 MB pomnilnika flash za hranjenje vsega mogočega; opremljena bo z vrati USB 2.0; in bode iz škatle wi-fijala kot nora.

Sem del sveta

In prav je tako, kajti spletni dostop bo eden temeljnih elementov naprave. Sistem menijev bodo tvorili raznoteri kanali: mii channel bo namenjen ustvarjanju poligonskega avatarja, ki ga bodo nekatere igre, na primer Wii Sports, sceloma pograbile in ga uporabile v sebi; photo channel bo kazal fotke s kartice SD; na forecast channelu si bo moč ogledati vreme in na kanalu news novice; internet channel bo namenjen deskanju po internetu skozi brskalnik Opera; message board bo forumski; dočim kani biti wii shop channel osrednja točka za nakupe. Tem bodo namenjene wiitočke, ki jih bomo kupovali v paketih; cena za 2000 njih naj bi bila okrog 20 evrov. Zanje bomo spočetka nabavljali stare igre za NES, SNES, N64, mega drive in PC engine, ki jih bo wii gnal skozi 'navidezno konzolo' (virtual console). Najdražji bodo špili za N64 – po tisoč pik, one za SNES bodo prodajali za 800 točk, za NES po 500. Ob lansiranju naj bi bili za dolpoteg na voljo Super Mario 64, Donkey Kong Country, Golden Axe, Gunstar Heroes ... S časom naj bi količino kanalov orenk povečali in dodali nove kupljivosti. Vse za ljubi kruhek.

No, najpomembnejše so igre. Lansiranje wiija po tej plati ne bo huronsko močno, saj je le nekaj iger, ki so videti, kot da jih enostavno moraš imeti, sicer se ti bo lulek posušil ter odpadel. So pa te tolikanj močnejše. Na področju ekskluziv prednjačita Zelda: Twilight Princess, ki je po zanesljivih poročilih hudo dobra ter katere verzija za wii naj bi bila ultimativna (izide tudi za kocko), ter rezljačina Red Steel. Spremljali jih bodo skupek mini iger Wii Play; skejterščina po pobočjih Tony Hawk's Downhill Jam; za wii posebej narejeni Far Cry Vengeance; in Super Monkey Ball: Banana Blitz. Od večplatformskih naslovov gre omeniti Call of Duty 3, Raymana, Splinter Cell: Double Agent, NFS Carbon in Marvel Ultimate Alliance, nič čudnega pa ni, da bo z njimi korakala vrsta otroških, licenčno podprtih iger – Happy Feet, Open Season, Cars, Spongebob Squarepants.

Kar se Slovenije tiče, nam je Big Bang povedal, da bodo imeli na lansirni dan sto komadov wiija po približno enaki ceni kot v tujini, tako da navdušencem ne bo treba hribolaziti čez Karavanke. Glede ostalega, recimo iger in dodatkov, se pa še ne ve.

Pridi, 8. december!

Smeli Nintendov načrt je, da bo wii do Božiča dne razprodan, bodisi kot druga, bodisi kot prva konzola oziroma igralna naprava v gospodinjstvu. Ta cilj je v teoriji uresničljiv, kajti cena je dokaj, čeprav ne povsem ugodna; nenevarnost bo gotovo ugajala splošni publiki; medtem ko je cel kup hardcorašev že naveličan pokanja nacijev na stalno enak način. Zdaj je na Nintendu, da namere uresniči.



Neki južnoameriški dilerji droge (levo, sredina) so si wii že prilastili, seveda z rabo metod v stilu mahanja z meči iz Rdečega jekla (desno). Še nam enega, Reggie!

MS, bodi priden!

Microsoft je vsled nespoštovanja konkurence fasal novo milijonsko kazen. Prav tako zaradi boja z evropolitiki ni dosti manjkalo do nove zamude Viste. Zato se novinaR zazre tako v zadnjo kot v prejšnje sodne težave redmondskega giganta – in še v to, kaj so monopoli ter kako se proti njim borijo na tej in oni strani oceana.

Nekako konec poletja so se razširile govorice o tem, da bi Vista, naslednik XP-jev, zaradi pričkanja z Evropsko komisijo utegnila dodatno zamuditi. Itak so jo pred meseci zopet prestavili, a grozilo je, da bi nova Okna drugod izšla po planu, decembra ali januarja, v EU pak ne. Grožnjo o zakasnitvi izdaje na stari celini je v medijsko sfero butnil kar sam Microsoft. Komisiji je poslal zadnjo različico Viste in hotel izsiliti, da bi bruseljski veljaki vnaprej dali potrditev, da jih reč zadovoljuje v duhu razsodbe pri XP-jih (do nje pridemo kasneje). Komisarji so nazaj sporočili, da tako ne gre, ker pač venomer zagovarjajo tezo, da zadevo pogledajo šele, ko je na trgu. Microsoft bi moral sam poskrbeti, da bo na police prišel operacijski sistem po zahtevah Bruslja, in za zamudo bi bil odgovoren sam. Tako so v Redmondu naposled presodili, da z novo zakasnitvijo ne bi ničesar pridobili. Vista zato prihaja januarja, iz Belgije pa so dahnili, da bodo novi operacijski sistem natančno prečekirali in preštudirali njegove učinke na trg. Poglejmo potemtakem, kako so prav Okna postala glavni razlog za intenzivno prerekanje, ali svobodno tekmovanje na trgu sploh še obstaja.



Stricu Billu gre Belgija zdaj že pošteno na živce. Najprej mu tam prileti torta v faco, nakar se iz Bruslja usujejo kazni.

Velike firme, ki se ne ženejo za širjenjem in dobičkom, so pogoste kot tretje oko, perfektne ženske ali dobri filmi Uweja Bolla. Ni jih. Oboje je moč doseči na različne načine: z boljšimi idejami od konkurence, kvaliteto, nižjimi cenami in domiselnim oglaševanjem – ali s prevzemi, združevanji ter nelojalnim, celo nasilnim uničevanjem tekmecev. Tako si podjetje ustvari monopol, od koder je do njega zlorabe le korak. Monopolen položaj pomeni, da ima nekdo na trgu popolno prevlado, da torej potrošnik nima izbire. Konkurenčni proizvodi sicer lahko obstajajo, vendar so nepomembni. Monopol resda ni prepovedan in lahko nastane brez umazanih metod; v socializmu ga je požegnala kar država. V zahodnjaški sodobnosti pa preganjamo njegovo izkoriščanje in zlorabo. Tvrdka lahko edina prodaja neke dobrine, a se mora obnašati pošteno. Če pretirano višа ali niža cene ali izsiljuje distributerje, je to lahko hitro povod, da se pristojne inštitucije odločijo temu narediti konec.

Zgodovina boja

V sto in nekaj letih, odkar obstajajo kapitalistične združbe, se je našel kup firm, ki so jih vzeli pod drobnogled vsled zlorabe monopolističnega položaja. Ne v protičarovniških, pač pa v antitrustovskih procesih. Beseda trust izhaja s konca 19. stoletja, ko so podjetja iz iste branže začela ustanavljati združenja in vse delnice prenesla na odbor upravljavcev (trustees). Ti so vodili firme v združenju, delničarjem pa so izplačevali deleže od dobička – dividende. Najbližja današnja beseda za tako obliko združevanja je korporacija. Čeprav trustov v tej obliki že davno ni več, je za označevanje monopolov beseda še naprej v rabi in tudi njih preganjanju se še vedno reče protitrustovsko početje.

Eden prvih, najbolje organiziranih, najbolj razbohotenih in najbolj zatiranih trustov je bil ameriški naftar Standard Oil. Čezlužniki so protitrustovski lov zagnali tik pred koncem 19. stoletja, kmalu po vzponu Standarda, in zakon iz leta 1890, imenovan Sherman Act, je še zdaj osnova te borbe. Senator John Sherman je zapisal, da se kot nelegalna šteje vsaka pogodba, združenje ali zarota, ki bi omejevala trgovino tako znotraj Združenih držav kot s tujino. In naprej, da se kaznuje vsakega, ki bi se šel ustvarjanje monopola. Standard Oil, katerega večinski lastnik je bil Gatesov bogatinski predhodnik John D. Rockefeller, gonje ni prestal nedotaknjen. Razbili so ga na 36 manjših firm, vsaka zvezna država je morala imeti svojo. Med temi sta bili Exxon Chevron in Mobil, še danes vodilni igralci, ki so se čez leta spet začeli združevati. Kmalu za Standardom je prišel na vrsto še večji trust, United States Steel Corporation, ki pa je pritisk preživel. Zadnje večje razbitje trusta se je zgodilo leta 1982. Takrat so na enega dolgoprogaškega in šest lokalnih telefonskih operaterjev razdružili velikana AT&T (American Telephone & Telegraph Company).

Ni presenetljivo, da je kladivo padalo na področjih, od koder še danes priteka največ cvenka: nafti, telekomunikacijah, metalurgiji, računalništvu. A če se zdi, da manjkata farmacija ter avtomobilska industrija, do njiju pridemo nemudoma, saj so kemiki in mehaniki zaslužni za največje kazni v Evropski uniji. Tu sta za pravila o konkurenci (competition) pomembna člena ustanovne pogodbe Unije, ki so jo leta 1957 podpisali v Rimu. 81. člen govori o tem, da so prepovedani kartelski dogovori. Po domače to pomeni, da se firme med seboj ne smejo zmeniti, po kakšnih cenah in v kakšnih količinah bodo nekaj prodajale. 82. člen pa prepoveduje zlorabo monopolnega položaja, denimo s prenizkimi cenami (trženjem pod stroški), kar bi imelo za posledico uničenje vse konkurence. Komisar za konkurenco – zdaj Nizozemka Neelie Kroes, v času prve kazni za Microsoft Italijan Mario Monti – je s svojo ekipo ves čas na preži, če kdo krši pravila. Slovenija? Kakopak imamo svoje antitrustovske agente, ki imajo šiht na Uradu za varstvo konkurence. Agenti delajo na osnovi zakona o preprečevanju omejevanja konkurence in naj bi se oglasili vsakič, ko kdo krši ta zakon ali ko se dogaja povezovanje firm v morebiten monopol. Tako je urad pred kakim letom izdal razvpito in dolgo pričakovano odločbo o tem, ali Pivovarna Laško lahko prevzame rdeče tekmece nasproti Tivolija. Urad je rekel da, čeprav ima skupna firma več kot 90-odstotni tržni delež. Občasno izdajo celo kakšno kazen, ampak česa odmevnega v tej smeri doslej še nismo doživeli.

V EU je bila globa za Microsoft ena najvišjih doslej, a ne absolutno najvišja. Rekord držijo farmacevtske firme, ki so celo desetletje nameščale cene vitaminov. Novembra 2001 so skupaj fasale 855,22 milijona evrov kazni. Najbolj se je morala stegniti švicarska tvrdka Hoffmann-La Roche, ki je bila pobudnica nečednega početja in naj bi v evropsko malho prispevala 462

milijonov evrov. Drugi najbolj oglobljeni je bil Basf z 296 milijoni, preostalo si je razdelilo še šest firm. Vsa ta podjetja so podobne kazni nato doletele tudi onstran Luže, saj so priznala, da so tam obstajali sličn dogovori. V Evropi so se na koncu zaradi prilizovanja preganjalcem izmazala s polovičnim rabatom. Zanimivih je še nekaj kazni v zadnjih letih. Oktobra 2002 so Nintendo in njegove uradne distributerje v sedmih državah oglobili za 167,8 evrskih milijončkov, ker so od države do države različno določali cene. Tako so morali nemški in nizozemski fotri skozi skoraj vsa devetdeseta za konzole in igre plačevati vsaj pol višjo ceno kot njihovi angleški sotrpini. Globi, ki sta skupaj nanesli več kot 120 milijonov evrov, je moral plačati Volkswagen, ki svojim italijanskim dilerjem najprej ni dovolil izvažanja avtomobilov v druge države, nemškim pa je prepovedal dajati popuste za nove passate. Komisija se vtika povsod, tudi v prenose nogometnih tekem. Določila je, da angleške prve lige ne sme prenašati le en kanal, ampak mora vsaj nekaj tekem dobiti konkurenca.

In tako se vse skupaj vrti v krogu. Ker je vse več združevanj, nastajajo novi monopoli, ki jih je treba na novo omejevati. Protitrustovski don Kihoti imajo dela čez glavo.

Mehki monopolist

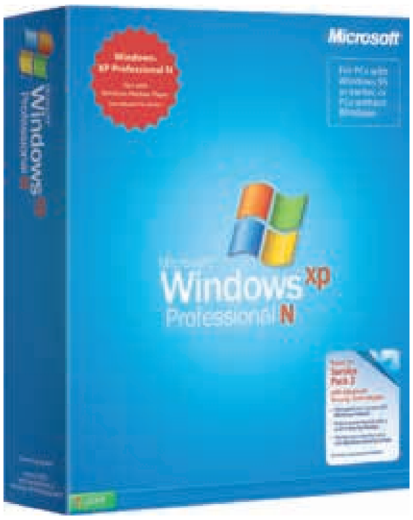
V zadnjem desetletju so sulice uperili še proti računalniškim tvrdkam. V tem biznisu poznamo očiten primer monopola, že kar sopomenko zanj. Ni ga uporabnika računalnika, ki ne bi poznal Microsofta, izdelovalca programja s sedežem v Redmondu v ameriški zvezni državi Washington. Mikromehki totalno in brez nevarne konkurence prevladuje pri operacijskih sistemih za osebne računalnike, pisarniškem programju ter internetnih brskalnikih. Bitke na prvem in slednjem področju so sprožile velika in odmevna sodna procesa, medtem ko se zaradi Offica MSu zaenkrat ni zgodilo še nič. Drugih podobnih dominantnih firm v računalništvu trenutno ni. Pri procesorjih je Intel res večino časa pojem, a ima vseskozi dejavno, nepopustljivo in vsaj za silo uspešno konkurenco – AMD. Pri grafičnih čipih se bojujeta Nvidia in ATI (po novem del AMDja), pri konzolah se preklajo Sony, Nintendo ter Microsoft. Nemara se monopolnemu statusu bliža Adobe s prevlado glede grafičnega programja in spletnih orodij (odkar so kupili Macromedio), vendar so razsežnosti vsega tega zaenkrat daleč, daleč manjše od operacijskih sistemov, ki so osnova za delovanje računal.

Microsoft je skozi osemdeseta leta predvsem s spretnostjo, srečo in neprilikami konkurence prišel do tega, da je postal absolutni vladar najprej tekstovno in zdaj grafično zastavljenih OSov. Vsi drugi sistemi, vključno z zadnja leta popularnim odprtokodnim Linuxom, mu po zavzetju položaja niso več mogli blizu. Taka nemoč je šla in gre mnogim hudo v nos, kot tudi to, da za urejevalnik besedil ne obstaja drug izraz kot Word. Toda resno so začeli o možnosti s sodiščem premišljati šele ob bitki za prevlado pri spletnih brskalnikih. Microsoft je pomembnost tega pripomočka zaznal dovolj zgodaj, da se je spustil v tekmo z na začetku vodilnim Netscape Navigatorjem. Ta je bitko proti Internet Explorerju jel izgubljati, ko so slednjega vsi dobili zraven Oken in ga začeli uporabljati kot nekaj samoumevnega. A kar se je raji zdelo običajno, se osveščenim uporabnikom ni. Tako je 18. maja 1998 ameriško Ministrstvo za pravosodje skupaj z dvajsetimi zveznimi državami vložilo tožbo proti Microsoftu vsled zlorabe prevladujočega položaja pri distribuciji operacijskih sistemov in spletnih brskalnikov. Ključna teza je bila, da MS Explorerja ne bi smel imeti vključenega v Okna, temveč bi ga moral nuditi posebej. Prilaganje Oknom je nepošteno, so vpili tožniki, kajti ostale programe je bilo treba ročno sneti s takrat še počasno modemsko povezavo. Nadalje so trdili, da je Microsoft Okna prilagodil tako, da so imela raje Raziskovalca kot druge (ne fante, ampak brskalnike), in da je imel posebne zahteve, kakšen OEM-softver naj proizvajalci računalnikov prilagajo novim mašinam. Microsoft je sicer že med preiskavo, torej pred začetkom sodne žajfnice, trdil, da Raziskovalec ni proizvod, temveč funkcija (feature), ki jo sme priložiti Oknom. Vendar tožniki niso nasedli.

Sodni proces, na katerem je bil Microsoft obtožen nelegalnega onemogočanja konkurence, branjenja in razširjanja monopola, se je začel še istega leta. Na sodišču so se pokazale dodatne podlosti: MS je na primer grozil proizvajalcem PCjev z odvzemom licence za distribuiranje Oken, če bi z osnovnega namizja odstranili Explorerjevo ikono. Neposrečeno izbrani sodnik Thomas Penfield Jackson je aprila dva jurja razsodil, da je Microsoft zlorabljal monopolni položaj, za kazen, ki mora biti vzgojna, pa je določil razbitje firme na dva dela. Eden naj bi proizvajal operacijske sisteme, drugi preostali softver. V Redmondu so se pritožili, kar itak stori vsak, ki je vsaj malo pri sebi. Vedeli so, da se bo nekaj v njihovo korist že našlo. In se je: prizivno sodišče je Jacksonovo sodbo razveljavilo, ker nosilec črne tunike med postopkom ni znal biti tiho. Kot že večkrat prej je dajal intervjuje, v njih besedičil in prodajal svoje, Microsoftu nenaklonjeno mnenje. Kljub temu je sodišče delno pritrdilo njegovi razsodbi o zlorabi monopola. Toda pravosodno ministrstvo, ki so ga po Clintonu zavzeli bušmani, je čez dobro leto objavilo, da mu razbitje Microsofta ne diši, in je s firmo doseglo poravnavo. Softveraš se je zavezal, da bo priden, da bo programske vmesnike delil z drugimi razvijalci in da bo ustanovil tričlanski odbor, ki bo naslednjih pet let imel dostop do njegove izvorne kode. Drugače rečeno, izmazal se je na lahek način. Ni mu bilo treba kakor koli spreminjati programja, niti mu ni bilo treba ničesar umakniti iz Oken.



Z evrotežaki se ukvarjajo Ballmer in ekipa, medtem ko Bili raje pridiga o prijetnejših zadevah.



Od EU sforsirana Okna N so čisti fiasko. Kupili so jih trije nesrečneži z dioptrijo, nekdo pa jih je celo piratiziral.

Evropejci znamo bolje

Bolj pa jih je fasal v Evropi, kjer se je nadenj spravila kar vsa Evropska unija, ki ima za take namene Evropsko komisijo. V Microsoft se je začela zaradi prijave s strani Novella vtikati že leta 1993, čez pet let je z negodovanjem uletel Sun, nakar so v Bruslju dobili namige, da ni vse v redu niti z okenskim predvajanjem pretočnih vsebin. Marca 2004 so objavili odločitev o eni največjih kazni v zgodovini Unije. Microsoft je moral zaradi zlorabe monopola plačati 497 milijonov evrov kazni, kar je storil štiri mesece kasneje. Vendar so novci romali na blokiran račun, saj so vložili pritožbo, o kateri bo sodišče očitno odločalo tako dolgo, kot čakamo na novega Duka. Drugi, nedenarni del kazni sta tvorila obvezno lansiranje Oken brez Media Playerja in približno štiridesetih datotek, povezanih z večpredstavnostjo, ter deljenje popolnih in natančnih medobratovalnostnih (interoperability) informacij z drugimi razvijalci operacijskih sistemov za strežnike. Tako prirejena Okna XP N so prišla na trg kmalu, a so totalno flopnila. Po uradnih podatkih so jih do aprila trgovcem in distributerjem dostavili natanko 1787, kar je mizernih 0,005 % vseh v Evropi prodanih XPjev. Noben razpečevalec PCjev na svoje sisteme ne namešča različice N, dočim se je lahko tistih nekaj deset osebkov, ki so jo inštalirali, tako kot sem se sam, prepričalo, da je bila zamisel o spodbujanju konkurence morda zdrava, da pa je končni učinek živce uničujoč. Kaj naj uporabnik stori, ko pretočnega videa noče predvajati noben od treh najbolj uporabljanih brskalnikov? Ko ne pomaga nikakršno novo nalaganje vseh mogočih predvajalnikov in kodekov? Skok na Windows Update razkrije, da se tam skriva seznam taistih štiridesetih datotek. In to dobesedno skriva, kajti v dolpoteg in namestitev jih sistem ponudi šele, ko nesrečni uporabnik inštalira Media Player, torej predvajalnik, ki je bil kamen spotike. Z namestitvijo vse te šare se težave rešijo, toda v čem je potem smisel Oken N? Očitno je bolje uporabljati monopolen izdelek, s katerim lahko dostopaš do polne vsebine, kot podpirati konkurenčno okolje in biti prikrajšan za pravo večpredstavnost …

Kakor koli, Microsoft je zahteve Komisije v tem delu izpolnil, čeprav to nikomur ni prineslo prave koristi. Ker pa ni bil poslušen pri deljenju strežniških informacij, ga je julija letos zadela nova kazen 280,5 milijona evrov, po milijonček in pol na dan od 15. decembra lani do 20. junija letos. Če te informacije še niso pri razvijalcih in na mizi komisarke Kroesove, se bo kazen zvišala na tri milijone EUR na dan. Vendar iz Bruslja zaenkrat še ni glasu, kako je s tem.

A kdor misli, da se zadeva s tem končuje, nima pojma o sodnih mlinih. Microsoft se je nedavno pritožil na zadnjo kazen, kar je edino pričakovano in logično dejanje. Ker pa bo moral iste zaveze spoštovati tudi v bodoče, najprej pri Visti, bo vse skupaj še nekaj časa pestro. Enako bo v Ameriki, kjer se čez leto dni izteče obdobje dostopa do izvorne kode. Ker MS niti tam še ni predložil vsega, kar so od njega zahtevali, so vsaj v nekaterih delih njegovo obvezno pridnost že podaljšali za dve leti.

Welcome back, Commander

Med ostalimi pričakovanimi igrami bodo naslednje leto prigoseničarile Tiberijske vojne, sveže nadaljevanje serije Command & Conquer. Sneti o njem podebatira z izvršnim producentom Mikom Verdujem, ki pove marsikaj – tega, ali je Joseph D. Kucan slovenskega rodu, pa ne.

Joseph Kucan je seveda obritoglavi igralec, ki je tako legendarno upodobil zlodejskega Kana, da si dotičnega ne znamo predstavljati kakorkoli drugače. Tipček nove šanse za prikaz bleščečega pristajališča za muhe niti slučajno ne bo izpustil, saj se bo v Tiberium Wars vrnil kot Kanov glas & stas. Vendar pa pri tem (napol) zvezdniško ne bo sam, kajti Electronic Arts so za vmesne filmske vložke najeli (napol) starletno zasedbo. Sodelovali bodo Billy Dee Williams – temnopoltež, ki je v Vojni zvezd upodobil Landa Calrissiana; Tricia Helfer – nečloveška platinasta seks bomba Number Six iz novodobne Galactice; Josh Halloway – pravomoški, kvadratnočeljustni Sawyer iz Losta; Michael Ironside – nastopil je v milijonu filmov, med drugim kot Jester v Top Gunu, in posodil glas Samu Ribiču v Splinter Cellih ... Poleg tega bodo v poročevalskih scenah čvekali pravi čezlužni novinarji in reporterji, recimo John Huck iz mreže Fox, dočim se bo v vlogi časnikarke pojavila Shauntay Hinton, bivša ameriška misica. Fino fajn, upamo le, da bodo izdelovalci znali ujeti ravnotežje med kakovostjo in pri FMVju mnogokrat otipljivim občutkom cenenosti, kar lahko, kot se spomnimo iz Act of War, orenk doprinese k izkušnji. Da ne bo prisoten zgolj slednji!



Enoigralska kampanja naj bi štela več kot trideset nalog. Kljub temu, da bodo povezane nelinearno, naj bi jih združila kohezivna, epska zgodba, naphana s posnetki, kjer bodo nastopali živi igralci.

EA LOS ANGELES

Electronic Artov losangeleški studio – EALA oziroma EA Los Angeles – sprva ni pripadal temu velikanskemu založniku. Leta 1995 ga je ustanovil filmski studio Dreamworks SKG (Spielberg – Katzenberg – Geffen) pod imenom Dreamworks Interactive oziroma DWI. To ime je za večino vas neznanka, vendar ne bi smelo biti, saj od tu izvira serija Medal of Honor, ki je nastala leta 1999 za playstation 1 prav v studiu DWI in jo je vsled ločene pogodbe izdal EA. Takisto so tu naredili plastelinsko avanturo The Neverhood, katastrofo Trespasser ter Undying Cliva Barkerja.
No, Dreamworks se je iz špilavnega posla kmalu umaknil in DWI februarja 2000 prodal Electronic Artom. Ti so oddelek preimenovali v EALA in ga čez tri leta spojili z EA Pacific iz kalifornijskega Irvina ter Westwoodom, ki je deloval iz Las Vegasa. (Minuta molka za izjemno plodovito grupo, ki je, tako kot Origin, kruto smert storila v nedrjih pohlepnega kravatarskega monstruma. /čustvenost off.) Nedolgo zatem, januarja 2004, se je studio preselil v novi kompleks v zahodnem LAju, kjer danes na enem mestu dela več kot petsto ljudi. Mimogrede, Elektronske umetnije po vsem svetu zaposlujejo kakih 6100 oseb, med njimi dosti opisovalcev in urednikov igrarskih medijev. Hec, hec. V EALA razvijajo serije Medal of Honor, Command & Conquer, The Lord of the Rings in Goldeneye, tu je dom za 2D in 3D mobilniške igre ter tu so pogruntali EA Trax, sistem vrtenja popularnih komadov, ki si ga delijo praktično vse EAjeve športščine. Zdaj veste.

Glede ostalega pak prepuščam besedo Miku Verduju, ki nadzira izdelavo igre v EAjevem losangeleškem studiu EALA.

Nas lahko razsvetliš z ozadno pripovedjo v Tiberium Wars, posebej, kako nadaljuje izročilo C&C?
C&C3 se bo odvijal leta 2047. Tiberij se je razširil čez večino zemeljske površine in planet je razdeljen na območja glede na stopnjo onesnaženosti s tiberijem. Modra področja predstavljajo dvajset odstotkov površja in so čista; tam bi si človek želel živeti. Prav tu je civilizirani svet našel poslednje zatočišče in tod stanuje GDI (Global Defense Initiative), združena supersila, ki je zrasla iz političnih in vojaških infrastruktur večine razvitih držav. Rumena področja tvorijo polovico površine Zemlje, označuje jih zmerna onesnaženost s tiberijem. Desetletja so jih uničevale vojne in ekološke katastrofe; družbeni red se je tu zlomil in v mestih, ki stojijo v rumenih conah, je življenje dokaj neprijetno. Na žalost tod živi osemdeset odstotkov svetovne populacije – Bratovščina Noda pa zmedo in revščino izkorišča za novačenje članov, skrivanje vojaške mreže ter izvajanje operacij. Ostalih trideset odstotkov oble ni primerne za naselitev in jo prekrivajo tiberijske puščave, ki jim pravimo rdeča področja.



Kar se večigralske plati tiče, bo moč nalinijske bitke spremljati kot gledalec in jih komentirati v živo. Seveda bo vdelana glasovna komunikacija (VoIP – voice over IP), zato pripravite mikrofone.

Po dogodkih v drugi tiberijski vojni se je Nod potuhnil. Minila so leta, odkar se je njihov vodja Kane komurkoli oglasil, zato se je domnevalo, da je mrtev. Med tem zatišjem v več desetletij dolgi vojni med GDIjem in Nodom so se sile GDI namesto na spopade osredotočile na izkoreninjenje tiberija in obnovo okolja. Ampak marca 2047 Nod uniči GDIjev vojaški poveljniški center v orbiti – vesoljsko postajo Philadelphia – pri čemer so na njem GDIjevi politični in vojaški vodje. Nemudoma sledi hiter udar sil Bratovščine Nod na globalni ravni. Po dolgi odsotnosti se pojavi Kane in prevzame odgovornost za napade v dramatičnem piratskem videu, ki se nenadzorovano vrti po vseh svetovnih medijskih mrežah. Izkaže se, da Kane in Nod nista prav nič šibka – čakala sta, nabirala moči in spletkarila za pretresljiv, nenaden, morda smrtonosen udarec proti GDIju. Svet se znova potopi v grozo vojne, bitke divjajo na vsakem modrem področju – in to je šele začetek ...

Postajva pri ustvarjalnem procesu vkupdajanja nove igre v seriji Command & Conquer. Je trojka bolj zvesta koreninam, kot so bili Generali?
Na tem projektu delajo tri generacije navdušencev nad C&C – moštvo je nadvse zagreto tako za Command & Conquer kot za njegov tiberijski del. Občutek bo povsem C&Cjevski, kot bi igrali prenovljeno klasiko, ki uteleša bistvo serije in hkrati izpolnjuje obljube o sodobni realnočasovki z najboljšo tehnologijo in inovativnim dizajnom.
Ker gre za Command & Conquer, je zgodba bistvenega pomena. Ločeno moštvo na njej dela že lep čas in del tega procesa je globoko brskanje po tiberijskem svetu za širjenje pripovedi ter mašenje lukenj. Kot primer tega, kako resni smo, naj povem, da smo najeli znanstvenike z Massachusettskega inštituta za tehnologijo (MIT), ki so nam pomagali glede prirodoznanskih vprašanj okrog tiberija. Iz tega je nastal dolg, strokovno podkovan dokument, ki natančno opisuje, kako tiberij raste in spreminja okoliško snov vase, kako ga je mogoče uporabiti za orožje ter energijo ...

Katere so glavne oporne točke Tiberijskih vojn? S tem posebej mislim na izvirne lastnosti realnočasovne mehanike in na vpletenost zgodbe.
Vedeti je treba, da izdelujemo realnočasovno strategijo, ki je hitra, tekoča in zabavna tako v puščavništvu kot v večigralstvu. Prav tako ustvarjamo globoko enoigralsko kampanjo, ki bo temeljila na privlačni zgodbi.
V solerski kampanji bo igralec štoriji prisostvoval iz perspektiv vseh treh strani – to so GDI, Nod in tretja stran, o kateri še ne bo govora. Vsak od treh delov bo obravnaval eno od frakcij in bo sestavljen iz poglavij, ki jim pravimo vojni odri (theatres of war). Vojni oder bo specifična zemljepisna lokacija, recimo Vzhodna Evropa, kjer bo treba opraviti niz medsebojno povezanih nalog. Te bo moč izbirati glede na svoj slog igranja ter strategijo. Ena od nalog bo recimo zahtevala zajetje velikega letališča, medtem ko se bo druga osredotočala na bitko za pristanišče. Če bo igralec zajel letališče, bo nasprotnika v prihodnjih odpravah oropal zračne podpore in pridobil sposobnost klicanja udarov iz zraka. Če bo zasedel pristanišče, pa bo imel dostop do nekaterih posebnih pomorskih enot. Izbire bodo tako vplivale na kasnejše misije.
Med vsakim vojnim odrom bodo stekle video sekvence – in, v nekaterih primerih, pred posameznimi nalogami ter po njih. Vendar pa se zgodba tu ne bo končala, saj bo prepletena z vsebino na tak način, da se bo zdelo, da bo pripoved preželama njeno slehemo celico. Ne le v video sekvencah, marveč v načinu sporočanja ciljev, radijskih pogovorih z liki, ki se bodo pojavljali skladno z napredovanjem, dogodkih med nalogami in opisih nalog v vmesniku EVA. Ponekod bo zgodba celo presegla okvire igre.
Ko govorimo o mehaniki in strukturi, je vredno reči kakšno o vmesniku ter nadzoru. Vmesnik temelji na opravilnem okencu, ki bo domačno vsakemu igralcu Command & Conquerja – hkrati pa zmore še dosti več. Centralizirane čakalne izdelovalne vrste iz klasičnega C&Cjevskega okna smo združili s prostorom, ki je povezan s trenutno izbranimi enotami in stavbami. Novi vmesnik omogoča hitro izdelavo enot v različnih tovarnah, gradnjo stavb v več čakalnih vrstah, pre-

KUCAN ZA PREDSEDNIKA!

Če je Joseph D. Kucan, upodobljevalec bibliotičnega (bibličnega + kaotičnega) Kana, slovenskega rodu, se ne ve. Ve pa se dosti drugega. Recimo, da stanuje v Las Vegasu, da rad planinari, se mečuje in skače s padalom – ter da je bil do leta 2003 vodja oddelka za ustvarjanje vmesnih sekvenc (Dramatic Assets) pri Westwoodu. Se pravi do samega konca tega studia, ko ga je EA pripojil večji entiteti EA Los Angeles. Do tega položaja in do Kanove vloge na splošno je prišel po čistem naključju. Ko je v zgodnjih devetdesetih prišel v Westwood, je bil le bivši koreograf borilnih sekvenc v filmih, ki se je firmi pridružil, da bi posnel nekaj glasovnih enovrstičnic. Za hec je pristopil k testnemu snemanju, toda ko so ga izbrani gledalci videli, so se odzvali z navdušenjem, saj je bil zanje 'strašljiv pleško'. Ni minilo dolgo, da se je Joseph v prvem C&C-ju leta 1995 maderfakersko pojavil v vlogi Kana – in rodila se je legenda. Kot šef Noda je Kucan nastopil v igrah C&C1, Covert Ops, Red Alert, Tiberan Sun in Renegade, hkrati pa je režiral animacije ter filme za Legend of Kyrandia, C&C, Red Alert, Dune 2000, Blade Runner, Nox, Tiberian Sun, Red Alert 2, Emperor, Renegade, Pirates: Legend of the Black Kat ter 007: Nightfire. Pošten seznam, ni kaj. Z nastankom EALA je Kucan izginil z radarja, a se zdaj kot igralec vrača v Tiberijskih vojnah. Veseli smo ga vsi.





Spektakularna podoba trojke gre na račun najnovejše inačice pogona SAGE (Strategy Action Game Action), ki je poganjal tako Generale kot The Battle for Middle-earth 1 in 2. Dinamično osvetljevanje obiluje.

prosto izbiranje in nadzorovanje grupiranih enot in aktiviranje nadgradenj ter sposobnosti bodisi za posamezne enote, bodisi za tiste v skupinah. Do izdelovalnih vrst je moč dostopati od kjerkoli na karti, tudi sredi bitke. Obenem pa je globina kontrole nad enotami večja, kot smo je vajeni celo od najbolj modernih realnočasovk.

Razloži, Miha, našim bralcev nove enote, moči in podobno. Je bila umetna pamet deležna kakih važnih izboljšav?

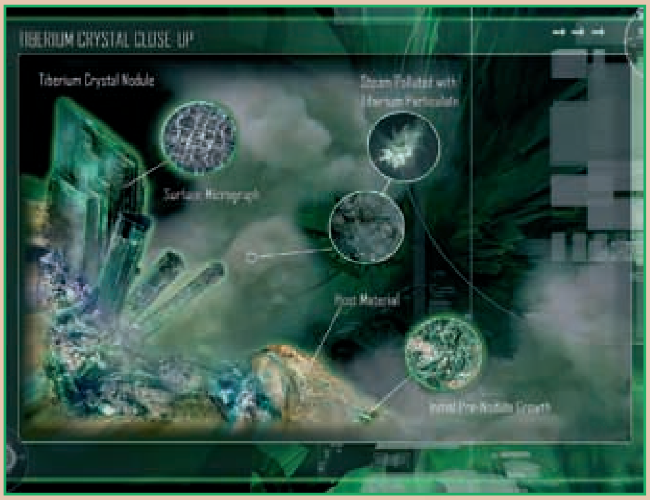
Vsako od strani označuje samosvoj slog igranja in robusten nabor enot ter stavb, ki so usmerjene bodisi proti zgodnji, srednji ali pozni fazi. Trudimo se, da bi bile njihova cena, moč in sposobnosti pazljivo uravnotežene in da bi jih vpeljali v natanko pravem trenutku. Pehota se zdaj obnaša dosti bolj realistično – izkoriščala bo zaklone na bojišču in moralno klonila pod močnim ognjem, nekatere enote pa se bodo lahko vkopale in izdelovale branike.

GDIjeva vozila in stavbe so zdržljive, vendar so njihovi tanki ter druga vozila počasna. GDI ceni človeška življenja, zato so prašinarji in tanki te strani zaščiteni z oklepi. Tipična taktika je frontalni napad – udari po sovražniku z vsem, kar imaš. Orožja vključujejo puške, granate, brzostrelke, topove, rakete in rail gune, pri čemer je orožarna mešanica novih in starih krepel ter vozil. Klasične GDIjeve enote so orce – ogleduški letečneži s sposobnostjo navpičnega vzletanja in pristajanja; firehawki – lovski bombniki za napadanje tako zračnih kot talnih ciljev; guardiani – oklepljeni transporti za prevoz enot; pitbulli – hitra izvidniška vozila; juggernauti – orjaški topniški roboti; predatorji – osrednji bojni tanki; in tanki mamuti, opremljeni z dvema kanonoma ter izstreljevalniki raket, ki lahko sami prevesijo bojno tehtnico v korist GDIja.

Bratovščina Noda je drugačna. Njihova vozila so hitra, eksperimentalna, nezanesljiva in ne prav varna, zato pa so mnogokrat opremljena z eksotično visoko tehnologijo, ki jim daje zanimive sposobnosti. Nod življenj svojih vojakov ne ceni prav dosti: to sicer ne pomeni, da jih pošilja v smrt po nemarnem, vendar jim je čisto domačna misel na to, da jih zamenja za strateško prednost. Ta stran obožuje rakete, tiberij, strupe, laserje in jedrsko orožje. Tipični nodovski prijemi so zaseda, prikrit vdor, taktika napadi-in-zbeži ter premetene kombinacije enot. Dotične zajemajo prikrite in plamene bljuvajoče tanke, plus kup novih, kot sta bombnik vertigo, podoben netopirju, ter hitro vpadno vozilo raider.

Zelo samosvoja je tudi tretja stran, vendar o njej še ne bomo izdali ničesar!

Kar se tiče umetne pameti v C&C3, smo opazili, da ljudje k realnočasovnim strategijam pristopajo na zelo raznotere načine. Naš cilj je bil zato ustvariti UP, ki se bo prilagodila različnim pristopom. Igralci RTSjev so ponavadi bodisi 'rusherji', napadalci skozi navale, ki igrajo hitro 3D različico šaha, bodisi 'turtlerji', želvaki, ki želijo počasnejšo izkušnjo z večjimi oporišči, večjimi vojskami in epskimi bitkami v pozni fazi igre. Računalniški nasprotniki so tako bodisi rusherji, ki nadlegujejo želvaške igralce, ki se radi branijo, bodisi turtlerji, ki so ranljivi proti tistim, ki radi izvajajo navale. Ljubitelj navalov, ki naskakuje umetnopametnega sovražnika, ne bo prav užival, saj bo vsega konec v petih minutah. Težišče je mogoče pomakniti v eno ali drugo stran, vendar bi morala dobra tovrstna strategija vključevati obe. Rusherji se ne smejo dolgočasiti ob igri, ki vztraja pri počasnem tempu, turtlerji pa se ne smejo počutiti, da jim bo nekdo pripredil ognjeno zasedo še isto sekundo, ko bodo igro pognali.



Ko se človek dotakne tiberija, mu snov zažge kožo, nakar se meso kristalizira in žrtev izkrvavi – ali pa mutira v novo obliko …

Za Tiberium Wars tako kodiramo umetno pamet, ki se bo prilagajala igralčevemu slogu, oziroma bo vnaprej ponudila možnost boja proti napadalcu ali želvaku. Morda bomo to predstavili z različnimi računalniškimi nasprotniki, od katerih bo imel vsak svoj pristop, ali pa s klikanjem po možnostih (recimo izbira, kako napadalen naj bo abak). Merimo na silicijevo inteligenco, ki bo ponudila uživantsko izkušnjo ne glede na človekov slog igranja.

So kake novice glede večigralske plati?

Multiplayer je za nas bistvenega pomena. Ta del igre že teče in v pisarni se odvijajo nore bitke med GDIjevci ter Nodovci, kar pomaga pri uravnoteževanju in piljenju nadzora ter umetne pameti. V podrobnosti se mi ni dovoljeno spuščati, lahko pa zagotovim, da se trudimo na vse kriplje.

So Tiberijske vojne le stopnica v franšizi C&C, ki se bo še nadaljevala, ali je to zaključek serije?

Zaenkrat se pogovarjamo samo o Command & Conquer 3 – vendar lahko povem, da je v tiberijskem svetu še dosti zgodb, ki jih je vredno povedati … Tako kot v drugih delih vesolja C&C.

TRETJA STRAN

Kot vidite, je razvojno moštvo glede tretje strani v Tiberijskih vojnah jako skrivnostno. Zelo mogoče pa je, da bo slednja pripadala Scrinom (The Scrin), bitjem iz vesolja, ki so po C&Cjevskem izročilu povezani s Kanom in izvorom tiberija. Ta snov naj bi bila namreč vsemirskega izvora in so jo na Zemljo nemara dostavili prav alieni, da bi planet preoblikovali in si ga naredili prijaznega za življenje. Glede na to, da so bile v predstavitveno inačici igre na smenju E3 ob pogledu na modri planet iz vesolja vrezane besede 'And then, they came', je prav mogoče, da bodo Scrini tretja frakcija. Kar je boljša in bolj verjetna možnost od tega, da bodo ustvarjalci zopet vpeljali mutantske Pozabljene (The Forgotten), ki so delali štalo v Tiberijskem soncu.





NOVA TRGOVINA V BTC V LJUBLJANI!
V kleti Hale D (Emporium)
5pik:
BFG GeForce 8800 GTX 768MB
164.990,-
688,49 €
Vodilo PCI-e, 768MB GDDR3, hitrost procesorja 575MHz, hitrost senčenja 1350MHz, hitrost pomnilnika 1800MHz, prepustnost pomnilnika 86.4GB/s, podpira DirectX 10, izhodi 2x DVI-I, HDTV + S-Video
Asus GeForce 7950GT
302,91 €
72.590,-
grafična kartica Asus • procesor NVidia GeForce 7950GT • 512MB DDR3 pomnilnika • hitrost procesorja 550 MHz • hitrost pomnilnika 1,4 GHz • vodilo PCI-e • izhodi 2x DVI, 1x HDTV • DVI - VGA adapter
Asus Geforce 7600GT
39.990,-
166,88 €
Asus geforce 7600GS
29.990,-
125,15 €
Asus geforce 7600GS (agp)
29.990,-
125,15 €
Samsung 931C LCD monitor
igričarski monitor leta • 19" TFT LCD zaslon • ločljivost 1280 x 1024 točk (velikost točke 0,294 mm) • odzivni čas 2 ms • svetilnost 250 cd/m2 • kontrast 2000:1 • vhoda DVI in analogni (HD-15)
375,52 €
89.990,-
IcyBox ohišje za trdi disk
aluminijasto ohišje IB-351U za 3,5" trdi disk • primerno za PATA / IDE 100 / 133 diske • USB 2.0 • plug & play • tiho delovanje brez ventilatorja • montaža brez izvijača
6.990,-
29,17 €
Samsung trdi disk 400GB
trdi disk Samsung • kapaciteta 400 GB • PATA 100 / 133 vodilo • hitrost vrtenja 7200rpm • 8MB predpomnilnika • tiho delovanje (SilentSeek & NoiseGuard)
32.990,-
137,67 €
LCD monitor LG 1970HR
19" TFT LCD zaslon • ločljivost 1280 x 1024 točk (velikost točke 0,294 mm) • odzivni čas 2 ms • svetilnost 300 cd/m2 • kontrast 2000:1 • vhoda DVI in analogni (HD-15)
84.990,-
354,66 €
Hladilnik z ventilatorjem
Xilence K8.HP AMD 4.290,- 17,90 €
Xilence LGA.HP INTEL 5.290,- 22,07 €
9.290,- 9.290,- 7.190,- 9.290,- 9.290,- 9.290,- 9.290,- 12.990,- 13.290,- 13.290,- 6.290,- 13.290,-
Gothic 3
Battlefield 2142
GW Nightfall
M&M Dark Messiah
Settlers 2
Heroes of M&M V
Splinter Cell Double Agent
FIFA 07
NBA Live 07
NFS Most Wanted
Pro Evo Soccer 6
5pik, Hala D (Emporium) v kleti, BTC LJUBLJANA, odprto od ponedeljka do sobote med 9h in 20h, tel.: 01 / 541 0142, www.5pik.si

Celo starši lahko igrajo

Naj za trenutek odloži delo ata Sneti in prisluhne starodavnemu blip-blipu ancientnih špilčičev, ujetih v škatlice, ki jih priklopiš naravnost na TV!

Lansko leto so trgovci z igrami blendali huje kot zajci v luči bližajočega se avtomobila. Če nadaljujem z živalsko prispodobo: jasno jim je bilo manj kot kritičnim opisovalcem, ko je uspešnica postal Deer Hunter. Praskali so se po glavah, mrščili čela, nervozno so tapkali z nogami v dragih krokodiljih škornjih. In še zdaleč niso bili edini. Isto so počeli kravatarji v igrarskih založniških hišah, pripadniki medijev ter, nenazadnje, špilavci. A vse to presenečenje ni spremenilo dejstva, da so prodajne rekorde sesuvala plastično-kovinska zmeneta za dobrih dvajset dolarjev, v katerih so tičala primitivna čipovja, poganjale so jih AA-baterije in priklopil si jih naravnost na televizor. Iz katerega sta se nato sramežljivo kradla grafika paleolitske kakovosti ter mono zvok. Kakovost gor ali dol, zgolj televizijski igri Namco in Ms Pac-Man so prodali v milijonih, ves program teh zmenet pa je vodilni firmi s tega področja, orjaku Jakks Pacific, v enem samem dvanajstmesečnem obdobju leto tega navrgel luštnih 66 milijonov $. TV-igram je tedaj us-



Nekatere od teh iger so res apn, druge pak znajo pričarati zabavo tako starostnikom kot mulčadi. Razen če seveda ni že pri treh letih razvajena z modernim PCjem ter Pro Evom 6.

pelo postati celo najbolje prodajana igrača v Združenih državah, kar je ob gromozanski konkurenci legic, telebajskov, akcijskih mož, Barbik in vsakovrstnih elektronskih ter staromodnih onegajev vrhunski dosežek.

Nekaj torej že mora biti na teh na videz neuglednih, brezupno zastarelih gizmih. Kaj? Poglejmo.

Mikro mašince

Pojem televizijske igre ('TV game') je eden najstarejših v industriji e-zabave. Tako zdaj rečemo prenosni zabavnjaški napravi, ki jo opremimo z baterijami in jo priklopimo na televizijski sprejemnik, igramo pa samo tiste zadevščine, ki so zapečene vanjo. Vendar je izraz nastal dosti pred sodobnim retro valom, saj so v sedemdesetih letih z njim označevali kar vse konzole kot sisteme za nabijanje iger doma. (Druga izbira so bili kajpak avtomati v igralnicah.) Razlog je bil enostaven: medtem ko so nekateri strojčki, kakršen je bil Magnavoxov odyssey iz 1972., poznali izmenljive module – kertridže s špili, je bila vsebina v druge zadegana vnaprej. Coleco je leta 1976 recimo jel proizvajati uspešno napravo telstar: naprodaj je bila v številnih variantah, od katerih je vsaka vsebovala samosvojo kombinacijo tedaj popularnih iger. V telstaru classic so tičale tri inačice Ponga; telstar ranger je imel poleg tega dvoje streljanj v tarče; dočim si z nakupom telstarja combat pridobil štiri izpeljanke priljubljenega Tanka. Prav tako je za TV-igre tipično, da imajo igrator v sebi. Medtem ko danes običajno držimo za palico, plošček ali volan, ki je ločen od osrednje naprave, so bili nadzorniki dejanj v špilih njega dni pritrjeni na konzolo. Ja, tako plastični kot oni iz mesa ter krvi. Razvoj je šel naprej, špilavni pripomočki so se iz praktičnih razlogov odtrgali od vedno zmogljivejših čipovij in zmerom večjih ohišij, vsebina se je preselila na izmenljive medije – module, kasete, diskete, cedeje, devedeje. Vse se je zastremelo v boljše, večje, hitrejše, impresivnejše igre z več eksplozijami, z boljšo grafiko ter zvokom. In k močnejšim napravam, ki so jih poganjale. Tačas pa se je analno smetišče polnilo in čakalo, da kdo pogrunta, da je naphano z zlatom. Dotični nekdo je bila firma Toymax, ki je leto po dvajurjevem v ultra ceneno joypadno ohišje pod nazivom



Ob Pitfallu po eni strani uvidiš, kako smo napredovali – a po drugi, da je smisel čisto enak.

activision 10-in-1 stlačila deset prastarih Activisionovih naslovov za atari 2600. Prvak med njimi je bil Pitfall, dočim so ostalnik zapolnili Boxing, Ice Hockey, Atlantis, Spider Fighter, Crackpots, Tennis, Freeway, River Raid in Grand Prix. (Če je zdaj v tebi pomigal kakršenkoli vzgib naklonjenosti, si uradno staroprdčevski g33k.) Paketič spominov so tržili za 20 $ in ni dosegel dosti, saj je bil zakopan v kataloški prodaji med čudežnimi krpami ter odmaševalniki sekretov. Nakar je oktobra 2002 Toymaxovce pogoltnil malibujski velikan Jakks Pacific, ki sodi med pet največjih čezlužnih igračarskih tvrdk in operira s takimi licencami, kot so Star Wars, Disney, Marvel, WWE ter Pokemon. Jak(ksovc)i najprej sploh niso opazili, kaj so dobili poleg igrač lazer challenge, zaradi katerih so si Toymax sploh prisvojili. No, napako so kot pravi grlorezni biznismeni kmalu popravili, zakaj uvideli so, da je v teh grižljajčkih starošpilavske kulture iz osemdesetih velik potencial. Iz neuglednih plastik-fantastik gvantov so jih presadili v sijoče, z licenčnimi slikami potiskane šatuljice raznoterih oblik ter portfelj zlagoma razširili na več kot dvajset imen, od World Poker Toura prek Batmana, Spider-mana in Mortal Kombata do SpongeBob Squarepantsa ter Dragon Balla Z. Ko sta Namco TV Games in Ms Pac-Man TV Games eksplodirala ter razkrila velikanski tek občinstva po takih napravicah, to res ni bilo težko.

Piskrčke so odtihmal pristavili mnogi klamfalci in številni so si namastili brke. Samoumevno zvano podjetjece Intellivision Productions je v estetsko nemogoč ploščček zlit kupek uspešnic z istoimenske konzole iz leta 1979 dalo na police kmalu po Toymaxovem activisionu 10-in-1. V dveh variantah, intellivision 10 in 25, so jih že prodali nad dva milijona kosov, največ v zadnjem času, in so na dobri poti, da bodo po razširjenosti prehiteli samo konzolo. Atari je zbral skoraj milijon rezervacij za paket Flashback 2 (štiridesetero klasik – Pong, Asteroids, Centipede, Lunar Lander, Missile Command ...) in se tako devet let po tistem, ko je iz tovarn prišel zadnji jaguar, spet znašel v hardverskem poslu. Že prvi dan pa so v televizijski prodaji spravili v promet 70.000 kosov zavoja C-64 direct-to-TV, ki ga izdelujejo Tulip Computers, od 1997. lastniki blagovne znamke Commodore. Nadalje sta Konami s TV Arcade: Arcade Advanced, Radica s serijo Arcade Legends, Mammoth Toys, Tiger Electronics, Majesco ... Navsezadnje na valu retro navdušenja jezdi tudi xbox 360 z resurrectanimi starostami na Live Arcade, od Dig Duga do Ultimate Mortal Kombata 3.

Obujevala spominov in druge žavbe

A kdo so člani te silne množice, ki masovno kupuje instantne zadovoljevalnike potrebe po žvaka-žvaka fiksu? Logično je, da nje dobršen del tvorijo ostareli mladci, ki so bili najstniki v sedemdesetih in osemdesetih ter so jim igre tedaj pomenile življenje. Zdaj so v zrelih letih in imajo dovolj pod palcem, da si privoščijo nazajpogledne pripravice. Toda pravi vir navala je drugod: otroci, ki so premajhni za kompleksne video in računalniške igre, ter njihovi starši. Nespregledljivo dejstvo je pač, da so špili vse bolj zapleteni in težaški. Večplastne nadzorne sheme, kupi gobic in gumbov, da o navezi miš + tipkovnica ne govorim, elementi, ki besno poganjajo eden iz drugega, nabildana zahtevnost ... Vse to zadovoljuje trdojedrno publiko in pospešuje občutek elitizma, ki je zapriseženim igričarjem tako ljub – a hkrati podi stran vsakogar, ki v sodobno zabavo ni pripravljen vložiti obilice denarja ter časa. (Prav sem cilja Nintendova konzola wii z intuitivno zapopadljivim igratorjem, nizko ceno ter simpatičnim imidžem.)

Televizijske igre so našle ravno to nišo, ki so jo špili izpustili v križarskem kvestu za boljšo grafiko ter zvestejšim simuliranjem realnosti. Ob nalepkah s številkami od 20 do 30 evrov so tako poceni, da jih kupiš mimogrede, kot darilce sebi ali deci. Za njih priklop ne potrebuješ drage opreme, temveč vržeš noter baterije, ki jih imajo v vsaki štacunim, in jih povežeš s količkaj sodobnim televizorjem, ki ima kom-









Teve-igre dostavljajo v oblekicah, ki se trudijo posnemati izvirnik ali smisel. Tako kupimo posnetke mega drivovih joypadov za Sensi, volan za Outrun 2019 in blokce za Tetris.

pozitni priključek za sliko ter zvok (rumeni in beli činč). Številnim se zdita spodoben PC ali playstation predraga za 'igrice', te pinjau-škatlice pa ne izropajo tošla. Dalje: mnogi ameriški roditelji jih kupujejo zato, da jih vržejo tamalim na zadnjih zicih svojih futurističnih avtov, kjer svetijo majhni teveji. Ko prestolonasledniki drgnejo Time Pilota, ne težijo. Namečkoma so teve-igre enostavne, saj so iz časa nedolžnosti, ko so bile zasnove čiste kot studenčnica. To je voda na mlin tako otročadi, ki ni sposobna dojemati bum-tresk konzol ter računal z njihovimi relativno kompleksnimi zasnovami, kot staršem, ki so dostikrat tehno- in igrofobični. Itak neradi poprimejo za karkoli interaktivno zabavniškega, tipična moderna streljanka, ploščada ali športščina pa jih z vsestransko zahtevnostjo odvrne skoraj v trenutku. Bojijo se

RETRO, A SPET NE

Zabavno je vedeti, da je ves ta interes za drobne špile z velikimi piksli rodil tudi malce drugačne posnemovalce. Blagovno znamko colecovision, ki je bila nekdaj sopomenka za hudo konzolo, so prilepili na plug-and-play zbirčico, v kateri je vsak naslov docela generičen, namesto da bi šlo za predelave starost. In pojavljajo se špilčki zgolj v slogu intellivisiona, ki najdejo pot v roke, kamor dual shock še ni zašel. Mojstri takega kombiniranja so Kitajci, ki dajejo ven zadeve v slogu 'Silver-Lit 50 TV iger' *(www.mimovrste.com)*, kjer v igralno palico ruknejo doma narejene arkadice in jih prodajajo za pet do osem jurjev.

Še dlje pa gredo tisti poševnookci, ki v strumnih fabrikah vlivajo pomanjšane plastične replike znanih konzol, kot so playstation, xbox in nintendo DS, ter vanje tlačijo prednastavljene špile, ki imajo bore malo zveze s čimerkoli znanim in / ali igralnim. Tisto, kar je na zunaj DS, na paru LCD-zaslončkov laufa prastare igrice s prižiganjem ter ugašanjem možičkov, medtem ko so v posnetku xboxa shranjene posebej patetične kvadratnopikselne nažigancije. Take TV-igre najslabše baže so srečoma povečini na voljo le v domovini Mao Tse Tunga, je pa res, da kak rižožerski sistem, ki obljublja '20 excellent games!' in je videti kot plejštacjon 1, najde pot tudi v naše supermarkete tipa Špar. Mamice hitijo odpirat denarnice za šrot, otroci igrajo zadeve, vredne kozlanja, nakar se vsi čudimo, kako to, da imajo špile nekateri za debilizem. Hja, eno je umetnost formule 1 (= Half-Life 2, Shadow of the Colossus ...), drugo pa furanje s trabantom, ki ima štile namesto sedežev, po gozdnih kolovozih.



neuspeha, bojijo se, da bi pred mladiči izpadli nesposobni, zato se raje ne podajajo v neznano. S TV-igrami ta strah izgine, tolikanj bolj pa so nad njimi navdušeni, če so jih nekdaj sami igrali in bi zdaj radi to pokazali potomcem. In še nekaj je: staršem ni treba skrbeti glede nasilja v igrah oziroma se zgražati nad njim. Čeprav streljanje vesoljcev in dirkanje v srži nista docela benigna, je vse skupaj grafično tako primitivno, da je kvečjemu smešno namesto zaskrbljujoče. Nič čudnega, da sta recimo intellivision 10 in 25 dobila znak odobritve The National Parenting Centra ter s tem postala obvezen nakup za tiste neuke roditelje, ki jim potomstvo stalno teži, naj mu kupijo kako igrico.



Treba je vedeti, da so teve-igrice na sodobnih, količkaj velikih zaslonih LCD ter plazmah videti kot razmazan kup pasjega govna. Katode so okej, a 40-palčen tekočekristalčnik je za te reči smrt in bo s svojo meglenostjo ter raztegnjenostjo izdrl zenico vsakemu, ki ceni kvaliteten prikaz.

Kot knjige in platnice

Kar se zgodi mimogrede, saj je njihova zunanjost spretno izoblikovana. Prvenec, activision 10-in-1, je bil vdet v plastičen gravž, ki je gotovo doprimogel k temu, da so ga v katalogih opazili le redki. (Verjetno so mislili, da bodo z njim tolkli podgane.) A ko je posel prevzel Jakks Pacific, so se citre zamenjale in citrarka se je iz babure v konfekciji prelevila v zrihtano mačko. Pri džojstiških modelih je najpogostejša kombinacija plastike in lahke kovine za ročajček ter mikrostikala, ki zaznavajo spremembo smeri, dočim so joypadi navadno v celoti plastični. Večinoma gre za šminko, saj je srčika običajno narejena v Tvornici plastike Bačka palanka in je na otip podobna kitajskim grozovitostim. A vsaj dokler reči ne primeš v roko – kar pomeni, da jih kupiš, saj so dotlej skrite za bleščečo pregrado – so jadrno vabeče. Zlasti ker sta pri obeh sortah obvezni pisana tematska poslikava in zajetna kartonska škatla. Ta rada vrešči klišejske slogane, med katerimi ne umanjka "Excellent graphics!", prostodušnemu laganju navzlic. No, izdelovalci se ne omejujejo na ploščke in palice, kakorkoli glomazne in nenavadno oblikovane so že. Naslovi v Atari Paddle

VESELOIGERNE KONKRETNOSTI

Priti do teh iger v naši čudoviti, v svet odprti, evropskounijski Sloveniji ni tako enostavno. Posamezni primerki se pojavljajo po veleblagovnicah, kot je Spar, nekaj jih držijo nekateri Baby centri in po Big Bangih so tržili C-64 Direct-to-TV za precej napihnjeno ceno devetih jurjev. A vse skupaj ostaja eksotika z nizko ravnijo izbire, saj ni nikjer, niti v sicer s takimi rečmi dobro založenem Muellerju, zapaziti uradnih Namcovih TV-iger, Mortal Kombata, Atarijevih zbirk ... V glavnem fašeš daljnjevzhodne ponaredke, ki se jim je v interesu igrarske higiene dobro izogibati. Bolje je v tujini, v celovškem Toys'r'Us imajo recimo lep nabor športnih TV-gamov, čeprav nekega kompletnega asortimana nisem zapazil nikjer.
Logičen cilj je internet, a tu nastane težava pri pošiljanju. Amazon.co.uk ne dostavlja v Slovenijo, takisto ne odlično založeni Toysrus.co.uk, Gameplay.co.uk in Sendit.com sta na tem področju jako mršava, Lik-Sang pa je umrl po spopadu z goljatskim Sonyjem. Tako gre priporočiti Ebay ali zanesljivo štacuno Play-Asia *(www.play-asia)*. Bati nič, ameriške – NTSC-inačice so docela združljive z evropskimi baterijami in televizijskimi sprejemniki, saj je naš Namco TV Games čezlužen in deluje brezhibno.
Stroški? Na Play-Asia recimo Namco TV Games in Capcom TV Games skupaj staneta 35 dolarjev. 20 dolarjev zračne poštnine ceno zviša na 55 USD oziroma deset jurjev, kar je le malo več od tega, kolikor pri nas stane en sam C-64 Direct-to-TV (9.000), in ne dosti vas od kineskega čudesa 50-in-1 (7.000). Zakrbljeni glede kreditnokartičnost? Vedež o tem je bil v prejšnjem Jokerju.

EA Sports TV Games: FIFA + NHL (Jakks)
Predelovalci NHLa 95 in FIFA International Soccerja so Digital Eclipse, ki delajo tudi konverzije klasik za Xbox Live Arcade in so pravi profiji. To se pozna, tako kot dejstvo, da sta Jakks in EA polna denarja. Če je v igri, je v igri, in tako NHL kot FIFA sta prenešena do piksla natančno ter z enakim zvokom kot na mega drivu. In kjer je izometrična FIFA za sodobni čas utrujena in nepopolna, NHL 95 ostaja legenda. Hitro arkadno igranje s silovitimi rušenji po vseh teh letih še vedno navdušuje in kljub skokoviti animaciji je uravnoteženost perfektna. O umetni pameti ne bi, saj je robotska, kot se za 16-bitno konzolo spodobi, a multiplayer je odličen.





Strojna plat zaostaja. V verziji za dva špilavca dobiš par z žico navezanih kontrolerjev, ki sta posnetka mega drivovih in sta izdelana iz dokaj cenene plastike. Križec in gumbi delujejo v redu, le občutek je kineski. Gospodarjev plošček nafilaš s četverico AA-baterij, nakar ga teža skupaj z grebenom, ki raste iz zgornjena dela, naredi neudobnega za daljše seanse. Kabel do televizorja je nekam kratek. Je pa res, da je to ena redkih TV-iger, ki ima baterijsko podprt ram za snemanje rezultatov ter rekordov.
Čeprav hardver ni bleščeč in je FIFA betežna, je NHL 95 vreden slehernega stotina, zlasti če imaš koga, ki ga boš bodičekal širom ledu.

Namco TV Games (Jakks)
Izredno všečna zunanjost potrdi svoj čar, ko zadevo izbezaš iz celofana. Škatlica je kanec prevelika za res lepo lego v dlani in je z vstavljenimi štirimi AA-baterijami kar težka, a ni težav, če nisi dete. Palica je kovinska, kakovostna, z jasno izraženimi štirimi mikrostikalnimi smermi in odzivnim gumbom, na estetsko dvignjenem delu pa sta še gumba za vklop ter reset.



Problemi se, vsaj za čistune, začno z drobovjem. Vanj so zapečeni Pac-Man, Galaxian, Rally-X, Dig Dug in Bosconian. Za neukega se čisto lepo igrajo vsi razen Bosconiana, za katerega res ne vem, zakaj so ga šli tlačit noter, saj je pri njem bistveno premikanje po diagonalah, ki jih joystick ne podpira. Toda izkušenež bo videl, da so vzorci duhov v Pac-Manu spremenjeni in da se labirinti ne menjujejo po starem; da ima Dig Dug nov uvodni zaslon; da so spremenili zvočne učinke … Takisto ni nastavitev težavnosti, izbire igre za dva in shranjevanja rekordov.
Solidno darilo za mulčad in nezahtevne odrasle, tisti, ki čislajo zvestobo izvirnikom, pa naj kljub dobri hardverski plati držijo tačke stran.

C-64 Direct-to-TV (Mammoth)
C-64 Direct-to-TV je poleg Arcade Legends Sensible Soccer Plus, kjer so našli dom Sensible Soccer, Cannon Fodder in Mega-lo-Mania, edina TV-igra, ki temelji na računalniških naslovih. Kmalu mu bo sledil MSX One-Chip, spectruma pa žal še ni na obzorju.
Posnetek kultne palice kempston competition pro 5000 (katere pa druge?) izgleda zakonodajen in lepo leže v roko kljub povečani teži zaradi štirih AA-baterij. Vendar ima težave. Prednja gumba sta okej in četverica zadaj takisto, toda plastična palica ima slabo izražene smeri, kar naredi igranje včasih prav mučno.
Kaj pa nabor špilov? Skače od odličnih do nepomembnih. Za skupno petindvajset primerkov so odkupili igre založnikov Epyx, Hewson in Image Works. Prvemu pripadajo Summer Games 1, Winter Games 1, Pitstop 1 in 2, Supercycle, Jumpman Jr., Impossible Mission 1 in 2, Championship Wrestling, Gateway to Apshai, Sword of Fargoal, Silicon Warrior ter International Karate. Hewsonovi so Paradroid, Tower Toppler, Eliminator, Cyberdyne Warrior, Cybermoid 1 in 2, Ranarama, Firelord, Uridium ter Zynaps, Image Worksov pa je Speedball. Očitno je, da je par naslovov vrhunskih, recimo Uridium, Speedball, Impossible Mission, International Karate, Summer Games, Winter Games; nekaj jih je okej – Paradroid, Ranarama; ostali pa so zapolnjevalniki prostora. Po drugi strani so konverzije dokaj zveste.
Ne baš navdihnjen nabor iger in povprečna strojna plat iz C-64 Direct-to-TV naredita dokaj medel izdelek, ki bo sedel edino največjim nostalgikom stare komodorjeve opeke.





nenatančnosti, čemur se pridruži osemsmerni nadzor namesto izvirnega 16-smernega ... Capcom je za Capcom TV Games sicer zbral moštvo petnajstih ljudi in mu dal na razpolago šest mesecev, kompilacije Ms Pac-Man TV Games, Atari Paddle TV Games, C-64 Direct-to-TV, Arcade Legends Street Fighter 2, Arcade Legends Sensible Soccer Plus in Activision TV Games pa so zelo do docela zveste. Ampak popolnost v obliki vzorcev premikanja sovražnikov, podobe ter zvočne podlage je večini nedosegljiva. Zato ni lahko najti TV-igre, ki bi bila perfektna odslikava originala – bodisi so težave s kodo, bodisi z igratorjem, bodisi z obojim.

Pristanke v rokah splošnega občestva pospešujejo bleščave šatulje, kjer dejansko kakovost skriva prozorna plastika.

TV Games so spravljeni v posnetka lopatic z vrtljivimi gumbi; Arcade Legends Outrun 2019 ima za igrator volan, ki ga zgrabiš z eno roko in sukaš z drugo; Arcade Legends Menacer je plastična pištola; Arcade Legends Tetris pa si lasti nenavadna, tetrisovsko oblikovana onegajčka, ki ju vrtiš in premikaš levo ter desno. Škoda le, da vsa poročila pravijo, da sta dotična pripomočka zgrešena, da je volan v Outrunu 2019 naporen in da je menacer šrot od podna.



Outrun 2019 je tipičen primer lopatovera, ki so ga oživili zato, ker so potrebovali kvazi znano dirkačino, za pravi OR pa niso imeli EUR.

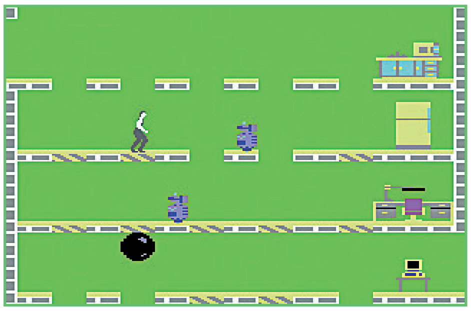
Še večji problem je z notranjostjo. Nizek strošek nakupa pomeni cenene, generične čipe s Tajvana, katerih moč v rangu nintendo entertainment systema zadostuje za grafiko z atarija 2600. Ampak svoja zgodba je že zvok, kaj šele močnejši sistemi, kot je SNES. Nekatera podjetja imajo srečo. Sega je firmi Radica, ki skrbi za zgoraj omenjeno serijo Arcade Legends, sama dostavila 16-bitni čip, ki ni drag za izdelavo in brezhibno poganja kodo, izvlečeno iz modulov za mega drive. Tako so špili v kompilaciji Arcade Legends Sega MD Volume 1 – Sonic, Golden Axe, Altered Beast ... – dobesedno enaki originalnim. Toda večina se mora spopadati s podhranjenim hardverom. Naslednji sovražnik so morilski roki in ne prav bogat denar, ki ga dobijo prenašalci izvorne kode. Ti morajo nemalokrat čarati, da dopremijo kolikor-toliko spodobno verzijo. Tako v Pongu v skupku Atari TV Games loparja predirata gornji del zaslona in se pojavljata spodaj, legendarno skrito sporočilo v Adventure pa so nadomestili z besedo "TEXT"; vesoljci v Arcade Legends Space Invaders so bore malo podobni avtomatnim; Konami TV Arcade Frogger ima novo melodijo namesto kultne stare; Asteroids v Atari Flashback so ostali brez inercije pri gibanju raketke (?!); v Intellivision 25 obilujejo zvočne, grafične ter igralne

Najbolj žalostna stvar glede odnosa založnikov do starih klasik, s katerimi nepričakovano kujejo velike novce, je pak njihova brezbrižnost do lastne zapuščine. Ko so pri Radici delali Arcade Legends Space Invaders, so upali, da jim bo Taito sposoben zagotoviti izvorno kodo, vendar je niso dobili. Tako je glavnino razvojnega časa zasedlo primerjanje detajlov s prvencem. Preden so pri Codemasters našli pogodbe za blagovno znamko Sensible, je trajalo in trajalo. Najhujši pa so bili pri Activisionu. Ko so Intellivision Productions stopili z njimi v stik, modeli sploh niso vedeli, da so kadarkoli delali igre za intellivision, ker je firma vmes šla na boben in se preselila čez pol ZDA. Morali so jim poslati izvode njihovih lastnih iger! Nekaj drugih podjetij pa je reklo, da bi deset jurjev dolarjev stalo samo to, da bi našli izvirne pogodbe, ki da so zakopane v nekem skladišču. Luštno.

Nazaj v prihodnost

A vse to je hardcorovsko-novinarsko teženje, ki velike večine kupcev TV-iger ne zanima. Medtem ko se bodo historični pristaši historične zvestobe posluževali računalniških emulatorjev oziroma praskali vkup težke novce za nakup bona fide sistemov na Ebayu, se bodo mase valile v supermarkete in iz njih vagonsko nosile tovrstne drkaličice. In proizvajalci so jim med metjem rok in hitroprstnim računanjem zaslužka še kako pripravljeni ugoditi. Jakks Pacific tako načrtuje rimejk legendarnega 3D avtomata Star Wars iz leta 1983, nove kompilacije pripravljata tako Radica kot Tulip ... Dokler bo balon držal vodo, jo bo.

Sicer pa, kdo je rekel, da mora biti igrarstvo omejeno na najsodobnejše grafično-pokajoče ekstravagance? Več občinstva kot interaktivna zabava doseže, bolje je zanjo. In navsezadnje ni utopično pričakovati, da bo neko spodobno število novorojenih nabijačev Invaderjev sčasoma diplomiralo v ljubitelje zapletenejših iger. Nemara tudi vidva, mama & ata?



Impossible Mission je legendarna predstavnica iger, kjer si se prebijal iz ene sobe v drugo.



Priložnosti so videti večje, ko se oddaljujejo, in manjše, ko se približujejo. Yohan svari: imejte oči odprte, čeprav jim ni treba nujno verjeti.

Tokratni uvod je posvečen filozofiji. Klasični, zabavni filozofiji. Vedi, ki daje neumne odgovore na neumna vprašanja. Mislim, torej sem je rek, ki velja za bistvo vsega. Nadgradnja pa pravi: mislim, torej Descartes obstaja. Vklopimo možgančke. Nekateri sicer pravijo, da ni razlike med filozofijo in majico z zabavnim napisom. Ampak kako postaneš filozof? Za osnovo vzameš nekaj enostavnega, vsakomur razumljivega, nakar stvar tako zakompliciraš, jo napolniš z protislovji in jo zapakiraš v pametne besede, da jo lahko vsakomur prodaš kot modrost. Tudi ko je filozof do grla v dreku, razmišlja drugače. Recimo: lahko bi bilo slabše, če bi bil obrnjen na glavo. Absurd je, da se filozof ne sme bati absurdov. Lahko pa pošilja nage babe in absurdna vprašanja na uma.turban@joker.si.

Ali lahko galaksije trčijo?

Trčenja galaksij se dogajajo, v tem trenutku jih vesoljski teleskopi opazujejo nemalo. Kolikor se to dramatično sliši, gre verjetno za največji kataklizmični dogodek v znanem vesolju. Skupno energijo, ki se sprosti ob takem parčkanju, merimo z milijardmi eksplozij supernov. To je, če pretvorimo v številke, deset na petdeseto in večjo potenco džulov. Zaradi tega ni treba steči na ulico in kričati "Vsi bomo umrli!" Trki galaksij so časovno potratni dogodki, ki trajajo stotine miljonov let, preden oddajo vso to energijo. Vseeno pa je to za udeleženke štala. Na makro ravni lahko pride do spremembe oblike galaksije in izmenjave materiala, dočim neredko pride do združitve v eno samo galaksijo. Na relativno mikro ravni dogodek pomeni večjo možnost trčenja manjših objektov in posledično več hrane za futranje vesoljskih anomalij, ki se v normalni galaksiji ne dogajajo pogosto (črne luknje, pulzarji in podobno). Vedi: mlečna cesta se bo v precej večjo Andromedino galaksijo predvidoma zaletela čez pet milijard let. Takrat si le pripravi kokice in odvleci fotelj na balkon.

Si lahko pijan, brez da ga daš na zob?

Odgovor je načeloma pritrdilen. Telo je namreč samo sposobno prizvajati alkohol. Črevesna flora med drugim sestoji iz kvasovk, ki pač delajo, kar znajo – pretvarjajo ogljikove hidrate v etanol. Zato se po vsakem obroku, bogatem z njimi, v črevih ustvari minimalna količina etanola, ki gre v jetra na razgradnjo. Pri normalnem, zdravem človeku govorimo o količinah alkohola v krvi, ki so stokrat manjše od omejitev za varno vožnjo. Seveda lahko pride do težav, če v črevesju vlada razsulo in so kvasovke abnormalno namnožene. A tudi v tem primeru bi nesrečnež guznil iz drugih razlogov, preden bi se po krožniku špagetov počutil nažganega. No, vendarle so take primere dokumentirali pri nekaterih Azijcih, ki jim itak manjka encim za učinkovito predelavo alkohola. V kombinaciji s polnimi črevi kvasovk se lahko po obilnem obroku riža počutijo kot opice na sakeju.

Zakaj se začne vojaško letalo, na primer F-16, čudno obnašati (pilot izgubi nadzor), če zapelje skozi izpuh drugega reaktivca? Tako je vedno v filmih ...

Ni kriv izpuh, ampak turbulenca, ki jo povzroči letalo. Celo ne preveč veliko letalo pri nadzvočnih hitrostih premakne veliko zraka zelo na hitro, kar se v prostoru pozna, ko letala že dolgo ni več tam. Zrak butne okrog kril in trupa nazaj v relativni vakuum, ki ga je letalo pustilo za sabo. Da se vrne v prvotno stanje, mikro vetrovi še kar nekaj časa spremenljivo pihljajo in se prilagajajo drug drugemu, preden se turbulenca umiri. Kaj se zgodi, ko vanjo zaide drugo letalo, pa si itak videl na televiziji. Tam je vse res.



Tetoviran metuljček, v redu. A kaj počne kitajska pismenka za 'pozor, hud maček' na delikatnem kosu mladenkinega telesa?

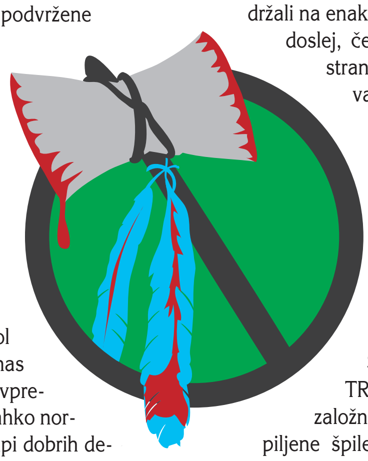
Zakaj smo eni moški bolj dlakavi kot drugi? Zakaj imajo nekatere ženske zelo izrazite brke? Videl sem eno s pravo krtačo pod nosom!

Hja, kaj čem reči. Večje brke kot ima tvoja ženska, manj možnosti imaš, da jo boš na stara leta polomljeno gonil okoli v invalidskem vozičku. A pojdimo po vrsti. Za poraščenost telesa so odgovorni androgeni hormoni (tisti, ki jih najdemo pretežno v moškem telesu). Prvi krivec je anabolni steroid testosteron. Ta hormon je, če posplošimo, odgovoren, da je moški videti in da deluje kot moški. Vključno z rastjo dlak. Vendar pa ima testosteron še številne druge funkcije. Pripisujemo mu večanje imunske sposobnosti in seksualnega poželenja ter vzdrževanje mišične in kostne mase. Zategadelj ga v manjših količinah najdemo tudi pri ženskah. Kot pri vsaki kemikaliji, ki jo proizvede človeško telo, lahko okoliščine pripeljejo do povečane koncentracije testosterona. Recimo geni za kosmatost, papanje mamil, neposredno uživanje testosterona ali kaka bolezen. Pri moškem so posledice volkodlačenje, nabildanost in agresija, pri ženskah pa najprej brki ter splošna možatost (spomnite se atletinj iz Vzhodne Nemčije) – in kasneje še nabildanost ter agresija. S starostjo koncentracija testosterona pri obeh spolih upade, ampak dlake večinoma ostanejo.



Da so založniki špilov nemalokrat zaslužkarske krastače, za katere je čisto prav, da jim kdo kdaj kaj spizdi, po malem tulimo že od nekdaj. (Ljudstvo seveda najbolj upošteva zaključek te povedi.) Ampak porka putana in kokljobrc, če ta mesec sod ni bil ob dno. Izbilo ga je mnogo izdajateljskih macol, med katerimi je težko izbrati, tako nezaslišane in ostudne so. Gremo po vrsti.

Prvič, kljub vsej rasti industrije (ali prav zaradi nje?), trkanju po prsih in doseganju vedno večjega števila ljudi je postalo izjema, da kupiš špil, ki iz škatle dela tako, kot bi moral. Gothic 3 – hroščevo razočaranje. Dark Messiah of Might & Magic – takisto. Pro Evolution Soccer 6 – internetni strežniki ne delajo dneve po izidu. Če izpostavim samo najbolj eklatantne primere. Ki niti pod razno niso omejeni le na PC. Odkar so konzole fasale internet, so postale podvržene enaki zakonitosti: izdaj takoj, klamfaj pozneje. Nekdaj je veljalo, da so konzolastični špili super že zato, ker so zloščeni v nulo. Nič več, popravki padajo levo in desno. Oziroma, še huje, sploh ne padajo, četudi bi morali. V PES6 za xbox 360 denimo manjka snemanje ponovljenih posnetkov. To zahteva par vrstic kode. Je popravek že zunaj? Vushde.



Drugič, založniki postajajo vse bolj leni. Igre za naslednjo generacijo konzol stanejo od 60 do 70 evrov, kar pri nas pomeni cene tja v dvajset jurjev. S povprečno neto plačo okrog 190.000 SIT si lahko normalen Slovenec za ves mesec dela kupi dobrih deset next-gen iger, s tem, da je prej pljunil sto ka za mašino in, recimo, tristo jurjev za televizor. In kaj za svojih 16, 17, 18 ali več tisočakov dobi? Okrancljane verzije starih špilov, ki bistveno ne napredujejo ne po vizualni, kaj šele po igralni plati (krivci: NFS Carbon, Pro Evo 6, Ninety-Nine Nights ...). Če pa po slednji že napredujejo, pa so okrnjeni drugje. FIFA 06 za xbox 360 je na primer obdarjena z novim motorjem, vendar ta vsebuje dosti spodrsljajev, namesto sedemindvajset lig jih je vdelanih šest, ni Slovenije, ni interaktivnega nalinijskega tekmovanja.

Tretjič, izdajatelji postajajo vse bolj grabežljivi. Digitalna distribucija na računalnikih pomeni komaj kaj nižje ali enako visoke cene špilov, čeprav ne dobiš ne fizične škatle, ne priročnika, ne medija. Na konzolah pa veselo kasirajo za 'dodaten' material. Okej, dva dolarja za nek horse armor v Oblivionu še ni tako hudo (čeprav je vreden tretjino tega). Da pa Electronic Arts po mafijsko tržijo goljufije za The Godfather za xbox 360 (enostavno si kupiš virtualni denar v igri za svoj pravi denar) ter takoj po izidu mastno računajo za 'dodatne' avte in pakete za Carbon na taistem sistemu, to je pa bolno. Ni bilo dovolj, da smo plačali 60 evrov za špil? Kot bi mi dostavili Joker, vi bi plačali 1390 SIT, notri pa bi bilo nekaj strani praznih. Ko bi pljunili še sto tolarjev, bi vam jih pa poslali. Noro.

Četrtič ... Mah, ne potrebujemo četrtič. Gornje točke so povsem dovolj za vretje krvi in sikanje pare iz varioznih orifik. Namesto da bi bodisi nižali cene, če ne zmorejo dostaviti solidne vsebine, bodisi te obdržali na enaki ravni in dajali vsaj enako kot doslej, če ne več (vsaj nekaj od tega stranka pričakuje), ob več zahtevanega denarja dajejo manj in odirajo levo ter desno. Naj se potem ne čudijo, če jim folk krade, kjer more. Floskule o tem, kako so ubogi in kako next-gen razvoj stane next-gen novce, naj si pa prihranijo. Cene next-gen iger so že dolgo naslednjegeneracijske!

Seveda pa to pomeni, da je TREBA nagraditi tiste skupine in založnike, ki skrbijo za izvrstne, izpiljene špile. Zato kojci preglejte svojo zbirko piratskega softvera, ki je pri večini vas visoka kot Mangart, in določite vsaj eno vrhunsko igro, ki jo boste v naslednjem mesecu kupili v originalni obliki. Nekaj predlogov: Company of Heroes (PC), Shadow of the Colossus (PS2), Test Drive Unlimited (360), Defcon (PC), Oblivion (PC / 360), Syphon Filter: Dark Mirror (PSP), New Super Mario Bros (DS). Ali pa jih izberite sami. Ne le zato, ker jih je nemogoče igrati po netu brez izvirne kode, pač pa, ker se spodobi. In ker imate še vedno vest. Za razliko od vse več založnikov.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. FIFA 07	83
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. PREY	84
04. CALL OF DUTY 2	79
05. HALF-LIFE 2	94
06. THE SIMS 2	90
07. F.E.A.R.	87
08. GTR2	80
09. GOTHIC 3	75
10. NFS MOST WANTED	73

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- COMMAND & CONQUER 3
- S.T.A.L.K.E.R.

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Tadej Urbanc iz Blagovice (igrica ena dobra)
- Aleš Kuserbanj iz Šentjurja (igrica ena dobra)

Imamo veliko neuporabnih CD-, DVD- in ostalih romov. Predlagamo izvoz na Kitajsko, kjer jih bodo reciklirali.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE SIMS 2 PETS (PC)
02. FIFA 07 (PC)
03. PREDATOR (PS2)
04. PRO EVO SOCCER 6 (PS2)
05. WORLD OF WARCRAFT (PC)
06. ICE AGE 2 (PC)
07. 50 CENT BULLETPROOF (PS2)
08. GRAN TURISMO 4 (PS2)
09. AC BELKAN WAR (PS2)
10. CS SOURCE (PC)

Sponzor naj prodajanih:
BOF Building Of Fun
BIG BANG

Pro Evolution Soccer 6



● Prosti streli so primer mešanih občutkov. Njih izvajanje je naveza znanja in ščepca sreče, vendar se oblika ni spremenila že toliko let, da je zanimivost pošla.



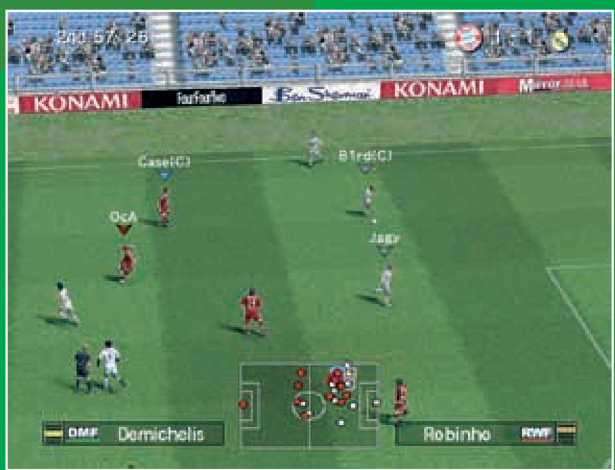
● Špil ne podpira širokozaslonskih ločljivosti, zato si, ako si lastite tak monitor, z natlačenke namestite (tudi) temu namenjeni programček Kitserver.

Veste, v projektni fazi sem strukturo dotičnega opisa zamenjal večkrat kot Paris Hilton v povprečnem tednu menja jebača. Začeti sem nameraval s klasičnim 'leto je mimo, PES je spet med nami', ki bi postopoma prerasel v plitko filozofiranje o tem, kako nas Konami vedno znova osrečuje z najboljšo in sploh edino pravo simulacijo žogobrca. Tisto, ki se v nasprotju s Fifo ne briga za nedeljske igralce in ki ne stavi vsega na prezentacijsko spektakularnost, pač pa dotično stanje doseže z nudenjem igralne globine, ki zadovolji najbolj potrebne pristaše brcanja usnjene okrogline. A potem se je nekaj zgodilo. Najprej je letos FIFA po igralnosti konkretno napredovala, PES pa ... Hmm. Ko smo namreč bratje PESjani pričujočo igro naposled dobili v šape, si o odličnosti Pro Eva 6 kar naenkrat nismo bili več edini. Je šlo zgolj za lažni preplah? Začetek konca franšize? Omg, omg, vsi bomo umrli? Poglejmo.

Z manjšo smrtjo v srcu moram sicer reči, da gre slika, ki jo prikaže začetni pregled funkcij in vsebin naslova, jamračem precej na roko. Japonci so se z zapadom v letno izdajanje polenili do te mere, da se poglavitnih načinov igranja – očitno misleč, da so jih perfekcionirali do skrajne meje – praktično ne dotikajo več. Igranje posamezne tekme, lige in turnirja novih funkcij ne prinaša, prav tako prepotrebne posodobitve ni dočakala Master League, v kateri moštvo neznancev skozi nakupe, prodaje in gojenje mladih talentov skozi več sezon pripeljemo iz najnižje lige na vrh fuzbalskega Olimpa. Treninga bodo veseli zlasti novinci, ne pa tudi profiji, ki napredne mehanike PESa poznajo na pamet. Ampak slika ni tako temna, saj smo za nadomestek fasali dva doslej nevidena modusa. Random Selection Match nasproti postavi naključno sestavljeni moštvi (PES Athletic, WE Athletic), pri čemer lahko bazen žrebanja fuzbalerjev omejimo na posamezne klube, države ali regije (Evropa, Afrika, Azija ...). Še zanimivejši je International Challenge. Tu gre za simuliranje kvalifikacij za svetovno prvenstvo, kjer se v ločenih krogih pomerijo države iz evropske ter severno- in južnoameriške regije. Dinamika ni kaj dosti drugačna od igranja pokala ali lige, vendar je tu pomembna razlika: kot selektor lahko za posamično tekmo vpokličemo poljubnih osemnajst reprezentantov! Morda se ne sliši kaj prida, a je opcija mana z neba za tiste, ki se konstantno bunimo čez zastarele postave moštev v Pro Evu.

Ah, da, imena in licence, stare zamere. Stanje na tem področju se v primerjavi z lanskoletnim žal spet ni kaj prida izboljšalo, tako da se s polno pokritostjo licence FIFPro bahajo samo španska, italijanska in nizozemska liga ter delno francoska. Nemške ni sploh, dočim sta v angleški edina polnopravna kluba zdaj Arsenal in Manchester United. Večji klubi iz ostalih prvenstev, recimo Bayern, Porto in, jok, Juventus, se skrivajo pod postavko Other Leagues. Velika večina igralcev nosi sicer prava rojstna imena in biva v pravih klubih (Reyes je v Realu, Van Bommel v Bayernu), vendar v primerjavi s Fifo in hm, resničnostjo, vse skupaj znova izpade drugorazredno. Čudno je tudi, da razvijalska ekipa ni popravila ocen nekaterim posameznikom, ki so se zelo izkazali na svetovnem prvenstvu, recimo Lahmu. Za pristnost se bo treba potemtakem zopet zahvaliti neumornim modašem, ki jim je šel Konami vsaj toliko na roko, da je pod Other Leagues C postavil kup brezimenskih klubov in 'dummy' igralcev, ki bodo kmalu dobili prava obličja.

Zlo slutnjo, da je Pro Evo 6, kar se puščavniških vsebin in lokalne večigralnosti tiče, letos doživel najmanjšo nadgradnjo sploh, na žalost v precejšnji meri potrdi dogajancija na igrišču. Žogobrcarski sistem, ki v večjem delu spet temelji na predenju mreže podaj, te s priliko za čisti strel načeloma nagradi le, če z uspešnim driblingom, hitrimi izmenjavami in pozornim opazovanjem postavitve soigralcev prelisičiš nasprotnikovo obrambo. Nizke podaje (X) so spet bistvena točka igralnosti in so napredovale še za odtenek. Bodisi ker so zaradi globine dometa zdaj še korakec bliže podaji v prostor (trikotnik), bodisi zaradi novih animacij, kjer caruje predvsem izboljšana podaja s peto, zaradi katere je prekinitev toka igre manj. Večjo uporabnost je dobila visoka podaja v prostor, ki je relativno oslabljena in bolj logično predvideva bodoči položaj naprej drvečega soigralca, predvsem pa ščitenje žoge, ki je ključnega pomena, da svojim ofenzivcem damo čas, da se priključijo napadu. Programerji so malenkostno predrugačili tudi streljanje, saj so brce iz težkih položajev precej teže izvedljive in tudi sicer žoga večkrat poleti visoko



● Na sliki so trije PESniški mački in en ptič. Igranje proti živim nasprotnikom je z dvojicami dobilo nov pomen.



Kar se preglednosti tiče, ostaja oddaljen pogled s kamero 'wide' neprekosljiv.



Ponovljeni posnetki so zopet prekratki. Še dobro, da imamo dandanes vsi giga rama, a ne, Konami?

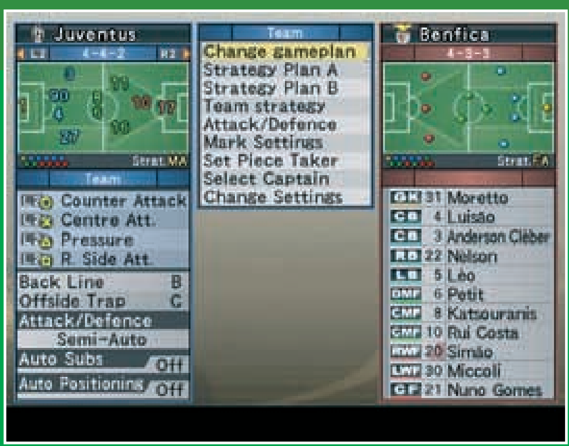


čez prečko. Aja, znebili so se starega R2-šprinta, ki se je prej po hitrosti gibal nekje med navadno 'hojo' in polnim R1-šprintom. Po novem se nadzorovani igralec ob držanju gumba R2 postopno upočasnjuje in usnje drži zelo blizu stopalom. Idealno za privabljanje nasprotnika čim bliže in hiter mimošvig z nenadnim pospeškom ter spremembo smeri gibanja. Ostalega, recimo nizkih štartov, krosov, izvajanja kotov, penalov in prostih strelov, se praktično niso dotikali (izjema so driblingi, dasi se animacije ne tičejo novih nožnih karafek, pač pa zgolj malenkostnih popravkov in dodatkov k starim). Ravno zaradi tega, pa tudi zavoljo istega zmernega tempa je PES6 pravzaprav bliže Pro Evu 5 kot zadnji inačici japonskega Winning Eleven za PS2, na katerem evropska verzija navadno temelji.

V primerjavi s predhodnikom špil še največji odklon tako doseže na področju umetne pameti. Sodnik sodi precej bolj 'po angleško' kot prej, saj ne kaznuje najlažjih prekrškov, ki nastanejo s presingom (rak rana petice), temveč rad pušča prednost, obenem pa z rumenim kartonom nagradi vsak nevarnejši nizki štart. Sistem še zdaleč ni perfekten, je pa toliko predrugačen, da v večini primerov izpade boljši. To pa na žalost ne velja vedno za kodo, ki skrbi za obnašanje članov nasprotne ekipe. V napadu digitalni možički hujših neumnosti ne počenjajo. Še več, variacij v igri imajo več kot kadarkoli poprej, često nucajo naprednejše fore in so sploh jako podjetni, ko se gre za strele z razdalje. Problemi so predvsem v obrambni fazi. Dejstvo je, da so celo najboljši defenzivci proti hitrim tehničnim igralcem tipa Henry in Cassano precej nemočni, saj se slednji vrtijo okrog svoje osi in smer spreminjajo prehitro, skorajda, eh, arkadno, da bi jim bili dotični sposobni slediti. Posledica so številni nizki štarti, ki ne zadanejo ne nog, ne žoge, dočim lahko z malce spretnosti v nasprotnikovem kazenskem prostoru prosto krožiš tudi po minuto ali več in nase kot muhe privlačiš obrambnike, ki tvojim brzim vijuganjem sledijo z usodnim zamikom. Obramba drugače dobro drži defenzivno linijo, čeprav si UP še vedno ne zna popraviti postave, v kolikor pride do izključitve. Je pa pohvalno vsaj to, da je avtorjem uspelo rahlo omejiti 'fliper efekt' odbijanja, kar je opazno predvsem pri obrambah vratarja, ki okroglino zdaj odbija pod več različnimi koti. Skupaj vzeto fizika žoge sicer ni na nivoju one, s katero se lahko pohvali kao next-gen verzija za 360ico (glej Snetijev opis v konzolcu), je pa zadovoljiva.

Do sem bi torej lahko rekli, da je Konami domačo nalogo opravil polovičarsko, saj Pro Evo 6 ne prinese korenitih izboljšav niti, kar se tiče surove prezenacije, torej grafike in zvoka, kjer že vsaj tri dvanajstmesečja 'caruje' en in isti duhamoren komentar. Toda nižje ocene, ki bi tokrat padla brez pardona, naslova precej (ne)pričakovano reši spletno večigralstvo. Res je, da so slednjega v tednu takoj po izidu pestile krepke porodne težave, a ko so se stvari stabilizirale, so v ospredje stopile tri nadmočne pritikline, ki bodo do izida sedmice povod za neštete adrenalinske spopade. Prva je mrežna združljivost z verzijo za playstation 2 (ta je itak zrcalna slika pecejaške, oziroma obratno); druga je spremljanje tekem v vlogi gledalca; tretja pa podpora povezavi štirih računal! Kar glede na to, da moreta za vsakim monitorjem sedeti dva osebka, v teoriji da po štiri igralce za vsako stran!! S turnirji dvojic smo PESniki že začeli in vedite, da zadeva ob prisotnosti ljudekov z dostojno internetno povezavo teče brez zatikanja. Ter da seka. Totalno. Za nameček je spletni vmesnik bogatejši za kup sekundarnih opcij. Dana nam je možnost kreiranja in vpisa v posebne skupine (klane), priključiti pa se je moč tudi turnirjem, ki jih organizira Konami! Želeli bi si sicer ustvarjanja in vodenja svojih, a za prvo in drugo silo bo že. Prihodnje leto?

Da se torej razumemo: PES je navadna zgonjena kurba, ki letno terja tistih devet jurjev, nudi pa pretežno vedno isti žogobrcarski seks. Ampak je le seks, ne? In seks je dooober. Zato dvoma ni nobenega, da bo Pro Evolution Soccer 6 za nekoga, ki se z njim srečuje prvič, hipoma postal najboljši žogobrc vseh časov. Kaj pa za morje ostalih, ki ga drkamo sedem dni na teden, dvanajst mesecev na leto? Hja, pridite na IRC-kanal #pesjansa (irc.arnes.si), kjer se zadržuje slovenska PESniška smetana, in vprašajte, koliko ur se je dotična banda zadržala ob nabijanju enoigralskih načinov Pro Eva 6. Presenečeni boste. Ali pač ne.



Tudi taktični meni je repriza tistega iz prejšnjih edicij. Črnila vrednih novih strateških postavk v bistvu ni, je pa vmesnik bolj logičen in do uporabnika prijazen.

Sužnji navade smo, mi vedno znova Pro Evo špilamo, poporopopopooo, si prepeva ***Case****.*

84

končno spodobno dodelan nalinijski vmesnik ✔ pregovorna simulacijska igralnost ✔ nova načina igranja ✔ delno izboljšave pri UP (vratarji) ✔ delna licenca ✖ manko zajetne spremembe občutka ✖ odsotnost izboljšav v enoigralskih modusih ✖ delno UP (reakcijski čas nasprotnikov) ✖ kup manjših zameric ✖

Konami (na)tlačenka 160

Stronghold Legends

V igrobranži je kopiranje posrečenih domislic stalna praksa, zato je nenavadno, da so imeli Settlerji, uspešna in svojevrstna strateška serija, skozi desetletje le malo posnemovalcev, zvečine v obliki davno pozabljenih nemških naslovov. Edini zadnječasnež, ki povzema po Naseljencih, je niz precej istokopitnih srednjeveških strategij Stronghold. Ne na videz, saj so daleč od medvedkaste prisrčnosti, marveč v gospodarjenju. V preostalih realnočasovkah je ekonomska plat enostavna: poskrbi za enoto / bajto, ki nabira / daje glavno surovino, in to je to. Trdnjave se tega lotevajo dosti naprednejе. Drvarji tešejo planke, kamnolom in rudnik v povezavi z volovsko vprego skrbita za kamenje in železo, iz močvare črpamo nafto. Brez lesa in zidakov ni novih poslopij, brez železa pa ne orožja, medtem ko črno zlato rabi kebapiranju neprijatelja. Najvažnejša dobrina je seveda hrana. Špajzo polnimo z jabolki, mesom, ribami, sirom ... A tisto, kar naredi gospodarski model res edinstven, je celokupna povezanost. Kmet goji pšenico, mlinar jo zmelje in moko odda v kaščo, tam jo pobere pek in speče kruh. Razni obrtniki les in železo iz skladišča spreminjajo v oklepe, meče in loke, ki jih oddajajo v orožarno. Da sistem deluje karseda učinkovito, je treba pametno razporejati stavbe, da strički ne izgubljajo časa z nepotrebnim stopicljanjem. Poleg osnovnih materialov za blagostanje zaselka skrbita cekin in morala podložnikov. Denar dobimo bodisi s prodajo presežkov ali od davščin, dočim zadovoljstvo rulje pogojujejo davčna stopnja, količina futra in piva (za slednje nucamo nasad ječmena, pivovarno ter krčmo), cerkvene dejavnosti (zahtevajo sveče) ... Skratka, potrebne je kar dosti mikroekonomije, da nam graščakovanje dobro uspeva.

Legends v tem pogledu niso nič napredovale od izvirnika iz leta 2001 (J100, 86), čeprav je bilo vmes še polnadaljevanje Crusaders (J111, 77) in neoriginalna dvojka v 3D izvedbi (J142, 72). Serija celo nazaduje, saj se mi je v enojki blazno dopadla gospodarska kampanja, v kateri ni bilo vojevanja, marveč si moral le skrbeti za blaginjo naroda, gasiti požare, zatirati koloradske hrošče in podobno. Od Križarjev naprej pa je vse skupaj le še neko živčno bojevanje, ki je višek doseglo z najnovejšo izdajo. Tokratni Stronghold namreč ne pusti dihati in zahteva od igralca neprestano zniževanje hitrosti dogajanja, finomehanično usmerjanje polkov in za nameček še celovito upravljanje z graščino. Prvenstven problem je, da se je špil iz nekdaj uravnotežene srednjeveščine izrodil v tipično akcijsko strategijo, ki pa ji poleg kakršnihkoli opaznejših novosti manjka dvoje. Boljši vmesnik in izvirnejše naloge.



Takole je videti Stronghold spektakularen, vendar je obleganje slabo nadzorljivo in zmage ne prinese taktika, temveč sreča in živčno klikanje.



Novitete v gradbenem katalogu so le vojaške, nič gospodarskih.

Avtorji bi morali v prvi vrsti močno dodelati nadzor nad vojsko, ki je nepregleden, neroden in daje klavrne rezultate. Namesto posamičnih enot bi bilo bolj smotrno privzeto rokovanje s postrojenimi skupki enakih vojakov. Dvoklik jih resda označi vse, vendar to ni isto. Uporabnih formacij oziroma navez v slogu 'lokostrelci varno zadaj, suličarji vedno spredaj, konjenica na boku' ni, vsak juriša po svoje. Lords of the Realm 3 so imeli svoji bednosti navzlic to dobro udejanjeno. Programerji se utegnejo izgovarjati, da je Stronghold lahkotnejša zadeva. Lahkotnejša, moja rit! Usklajevanje katapultov, balist, ovnov, lestvičarjev, oblegovalnih stolpov in nekajstotinske soldateske vkup s previsoko zajebanostjo igre ne naredi prav nič lahkotne.

Kot nakaže že naslov, je vsebina obarvana legendarno. Konkretno to pomeni korak v pravljične vode, in sicer s kraljem Arturjem, lovcem na zmaje Zigfridom ter grofom Drakulo. Vsak ima svojo kampanjo. Poleg magičnih spretnosti glavnih protagonistov (na primer priklic tropa volkodlakov ali ozdravljenje vojske) je na voljo vrsta bajeslovnih bitij, kot so čarovnik Merlin, velikani, po luftu leteče coprnice, vampirji in za piko na i še zmaji. Nadalje je poleg vrelega olja, naftnih jarkov in pasti novih par elementov obrambe: vzdni bljuvalec ognja, kotaleča se gigantska krogla, orjaško ogledalo. Vsa ta količina – prisotna je velika večina hišk in enot od prej – daje občutek neizrazitosti. Kot bi nekdo nalopatal vse možne ideje brez pravega smisla. Povrhu je zaradi mitoloških bitij, od katerih so nekatera imuna na določeno sorto napadov, vojskovanje še bolj oteženo. Vampirja, ki je super hiter, denimo uniči le črnogorsko počasni vitez. Slednjega moramo najprej najti in ga precizno naščuvati na posamičnega krvosesa, a preden se konzervnik kamorkoli premakne, smo že ob celo četo lokostrelcev. Poleg tega je moje mnenje, da so vdelali preveč teh beštij in s tem Stronghold pokvarili.

Prej sem se obregnil ob naloge. Le-te so preprosto



Vlado ima največ magičnih beštij ki se na koncev niti ne izkažejo preveč. Kdor išče fantazijsko strategijo, naj se ozre za Battle for Middle-Earth.

slabe in nevzdušne, kar v navezi z omenjenimi težavami in splošno enakostjo predhodnikom pripomore k neuživantskemu igranju, zlasti ker izdelek bolj cika na poznavalce serije kot na novince. Vseskozi moramo hite postavljati ducat začetnih bajturin in praviloma nas takrat, ko se ukvarjamo z oskrbo z nujnimi življenjskimi potrebščinami in smo še daleč od kasarne, že doleti prvi napad. Ponavljanje misij, naglica z zidavo, popolna podrejenost ekonomije masovnemu naborništvu in neprestana hoja po tankem ledu so zato venomer prisotni. Sam se rad posvetim tudi estetskemu vidiku, zato mi tak pristop ni všeč. Še bolj nevrotični in večkrat ponavljajoči se so tisti deli, ko se s pičlo vojsko počasi prebijamo z enega dela karte na drugega, na primer ko z vitezi okrogle mize iščemo sveti gral. Itak pa ima računalo vseskozi prednost, saj ima in uporablja vsa razpoložljiva sredstva. Ko napadamo oziroma osvajamo trdnjavo, si zato pogrizeš nohte do komolcev, ko vidiš, kako peščica mož z natančno razporeditvijo in skladnim delovanjem obrani obzidje pred tvojo, deset sekund tega še petkrat številčnejšo armado. Žal meni ni dano na roke tako ubrano voditi svoje vojske. Nič nimam proti izzivom, vendar je to pot glavni sovrag vmesnik.



V podobnem duhu je storjeno večigralstvo, ki resda ponuja čuda možnosti, celo ekonomsko tekmovanje, a je podobno neugodno. Zidaj do neba, oborožuj se do zob, nakar upaj, da bo imela tvoja brezoblična masa enot večjo srečo od nasprotnikove. Res sem razočaran, zakajti svojčas sem Stronghold nadvse vzljubil.

Na veliko žalost LordaFeba novi Stronghold prinaša še en gradbeni material: apn.

66 **Strongholdovo gospodarstvo ✔ pretiran poudarek na bitkah ✖ vojskovanju neprilagojen vmesnik ✖ premalo novosti ✖ prevelik skok v fantazijo ✖**

Firefly / Take2 **natlačenka 158**

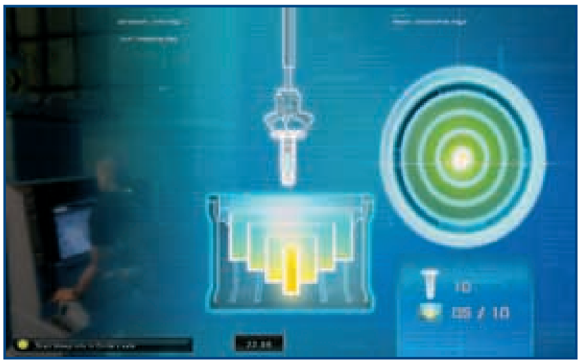


Najboljše grajske bitke je nudil dober, a spregledani Castle Strike (J130, 85).



Zmaji so ultimatna bitja, ki dobro kurijo, a se sami od sebe hitro razblinijo.

Splinter Cell: Double Agent



Pripravljanje min za teroristični napad je primer moralne izbire: lahko jo izpolnite ali jo pustite vnemar ...

Sem tajni agent Samo Ribič. Pajek v temi, muha na zidu, vljudna uš v tvojem dlačevju. Postrv v toku, tresljavičen prašek v žarku luči, šepet med odmevi. Moderni nindža, zobatec pod posteljo ...

Eh, stara plošča. Ki je na črkovni gramofon nisem položil po naključju. V mnogočem je Double Agent namreč tipična odprava kultnega Sama Fisherja, tiholazniškega in grčeglasnega člana čezlužne zbirke šaljivcev NSA, ki pač ne sme umanjkati z založnikovega seznama. Je preveliko ime in bi lahko kak evro zgrešil mošnjiček, bogpomagaj. V bistvu se zdi, da je bil projekt za Ubijevce nujen, a niso natanko vedeli, kdo bi ga udejanjil, zato so ga raztalali kar štirim svojim studiem. Enoigralski del inačice za PC in xbox 360 so sklamfali Kitajci v Šanghaju, tako kot dve leti tega dvojko, Pandora Tomorrow; proslavljena montrealska veja je imela na grbi verzije za PS2, xbox 1 ter wii; večigralstvo je nastalo v francoskem Annecyju; izzivi (challenges) pa v Milanu. Kar se Kinezov in puščavništva spod njihovih kungfujsko žuljavih prstov tiče, so na prvi zadeg očesa tokrat zabluzili. V prvi vrsti so se res orenk zgledovali po doslejšnjih Odpadniških celicah, tako da je nivo reciklaže precejšen. Fisher razen svojih občajnih aktivnosti, kot so šunjanje po sencah, grabljenje sovragov od zadaj in odvlek v najtemnejši predel, crkavanje virov svetlobe, izstreljevanje lepljivih kamer in elektrokuterskih nabojev ter buljenje skozi zeleni nočnogled, snema pogovore z mikrofonom, se z vrvjo spušča z visokih stavb, lazi po ventilacijskih jaških, skriva mlahava telesa, heka ključavnice, z nožem reže platna ... V mnogočem se zdi Dvojni agent obnova predhodnic – žal tudi v slabem smislu. Eden glavnih kamnov spotike serije je neživljenjskost umetne pameti in posledično mnogih situacij, česar Double Agent ne popravi. Kvečjemu nasprotno. Nekateri sovražniki Sama vidijo s petdesetih metrov v temi, drugi ga spregledajo, čeprav zrejo naravnost vanj, nemalokrat se gibljejo kot roboti, stojijo v kotih, obrnjeni proti zidovom, ne opazijo, da jim sotrpini eden za drugim izginjajo ... Take situacije te osorno opomnijo, da zgolj igraš, da nisi zares Sam Fisher t3h L33t Agent, in tovrsten izgon iz umetne resničnosti je eden najhujših grehov, kar si jih lahko privošči špil, ki temelji na vzdušju. Takisto DA ne vpelje količkaj podrobnega poškodbenega modela in ne prinese kakih impresivnih svežih onegajčkov. Nadalje se mora špilavec ukvarjati s strojno platjo, ker so za pecejevo verzijo poskrbeli dokaj uborno. Moti zoprna nezloščenost v obliki hroščev, sesipanj in mestoma z-glavo-ob-zid okorne animacije tako Sama kot nasprotnikov. Da ne omenjam hardverske neoptimiziranosti. Vklop next-gen učinkov v slogu HDR-osvetljevanja sicer botruje diapozitivom na vsem razen najmočnejših mašin, s čimer mislim na jedrske elektrarne s štirijedrniki in geforci 8800. A če je to nekako pričakovano (dasiravno grdo v vidu dejstva, da xbox 360 tako podobo poganja gladko), grajam zatik-fešto v količkaj višjih ločljivostih ob pretežno taki zunanjosti, kakršno je imel lani Chaos Theory. In za piko na i rižožerci niso mojstri pisane besede. Kjer je bila štorija v trojki uživantska, je ta bleda, z ništrcem simpatičnosti in razvoja likov ter številnimi nelogičnostmi, ob katerih bi se smejali celo okoreli ljubitelji B-akcijskih filmov. Fabula veli, da Ribič potem, ko mu umre hčer, prevzame vtihotapljenje v ameriško teroristično organizacijo z rahlo smešnim nazivom John Brown's Army – JBA (očividno gre za hude rednecke), ki je tik pred tem, da naredi vele svinjarijo. Da je središče pozornosti na Samu, je hvalevredno, toda scenarij zanimive premise ne izkoristi za drugega kot za pojanje po svetu in izpolnjevanje ukazov. Kaka ideja sem in tja razsvetli temo, a so vse preredke, dočim ne zadovolji niti več koncev.

A vendar se Double Agent hardcore pristašu niza Splinter Cell in, bržda, na splošno skrivalniške zvrsti prikupi. Vtis solidnosti se mu kljub napakam in neprijaznosti do začetnikov, za katere so boljše izhodišče prejšnji deli, po Ribičevo priplazi izza hrbta, ga zgrabi za goltanec, da še sam ne ve, kdaj, in ga posrka. Kakor je reč v igralnem smislu neinovativna in izdelana po regelcih, je pohvalno, da skuša vpeljati novost na krovnem področju. Ko se pridružimo teroristom, jameta Fisherja spremljati merilnika zaupanja – JBAjev in NSAjev. V vsaki odpravi z ene ali druge strani dobivamo različne cilje in na nas je, da se odločimo, katere bomo izpolnili ter katerih ne. Izpolnitev cilja merilnik ustrezne strani deloma napolni, neizpolnitev ga deloma izprazni. Če želimo opraviti vse, kar od nas pričakujejo, in smo za to dovolj hitri



... a to ne vpliva na razplet. Greste na misijo ali pa je igre konec. Ah, kakšen etični prepad!



Večigralstvo ostaja eno glavnih draži. Čeprav ga mnogi skrivni agenti ne bodo niti povohali, lepo dopolnjuje puščavništvo in je v novi inkarnaciji najboljše doslej.



● V ledergumo odeti Ribič priplava pod ledom do tankega področja, kjer kot po naključju stoji stražar. Izvolijo kanaljin file, svež, zaledenel!



● Še ena mini igra je odpiranje sefa s sukanjem ploščic. Tu včasih nastopi zoprn hrošč, ki prepreči vrtenje. Shranite položaj in ga naložite, pomaga.

ter spretni, bomo uživali dober status pri obeh frakcijah, v nasprotnem primeru le pri eni. Ko kake črte zaupanja zmanjka, je igre konec. To resda pomeni, da nam ni treba izpolniti vsega zadanega, če nočemo ali ne zmoremo, in vsaj kanec čudno je, da naraščanje ene črte ne vpliva na pojemanje druge. Tovrstne domislice bi nadalje zapletle položaj, povečale napetost in bi bile navsezadnje pričakovane. Vendar obstaja malo potuhe na najvišji težavnosti, ki je samoumevna za izkušene splintercellaše, katerim je Double Agent v prvi vrsti namenjen. Urno se znajdeš v kočljivi situaciji, kjer sta oba merilnika na nizki ravni, in ko pride do nekaj moralnih izbir (ki to v bistvu niso), ti igra na ta način zvije roko in te prisili v določen odziv. Hkrati na tem nivoju ne dobiš nabojev za mašinko in pištolo, na vseh težavnostih pa so ukinili vobči pokazatelj skritosti, ki je bil prej del nazaslonske opreme, ter ga prenesli na Samovo ramo, kjer se zdaj blešči tribarvni zaslonček. Zelena označuje prikritost, rumena nevarnost in rdeča alarm. Špil postane najbolj zafrknjen tedaj, ko upoštevaš lasten ponos in želiš dobiti le najboljše tiholazniške ratinge, saj za razliko od Chaos Theory oceno stealtha zbija skoraj vse, od onesposabljanja sovražnikov do pokanja luči. In prav ko igraš na hard ter z željo po perfektnem rangu, začneš najbolj ceniti dober dizajn šunjačkih izzivov, ki se izkaže v večrešljivosti skoraj vsake situacije. Jasno, še vedno gredo na živce naštete napake, ki jim je treba prišteti dokajšnjo revnost okolij (skupaj sedem), manko občutka izrednosti nekaterih misij iz Chaos Theory (Bathhouse, Hokkaido, Seul) ter relativno zajetno količino dnevnih odprav. To se zdi osvežitev, a hkrati zanika eno glavnih mehanik celotne franšize Splinter Cell, skrivanje po temi, kar je bolj poudarjeno v drugačni verziji za PS2. A Kitajci so delo ipak opravili, saj jim je uspelo ustvariti še večje in zapletenejše peskovnike kot Montrealovcem v predhodnici. Vsak nivo ima kupek ciljev, ki jih je treba naprej najti, saj na karti ni direktnih pokazateljev, nato pa pogruntati, kako zadano izpeljati. Tarče se prekrivajo tako časovno kot prostorsko in nudijo mavrico pristopov, od bolj akcijskega, ki se ponuja zlasti proti afriško obarvanem zaključku, prek klasične mešanice s tihotapljenjem do čistunskega skrivanja, ki nudi največ zadovoljstva in zahteva izvedbo brez napak. Obenem je moč, če si predan golemu skrivanju, vedno ubrati različne poti skozi s stražarji nabite sobe in uporabiti množtvo prijemov: ugasniti luči, speljati pozornost drugam, naštudirati vzorce in tako dalje. Češnje na tortici so raznoliki cilji v časovno omejenih vmesnih misijah, kjer se potikaš po štabih JBA. Kljub rahlo duhamornemu okolju je napetost tod otipljiva, hkrati pa so izgovor za obilico finih mini iger, kot so vrtenje kolesljev v sefih, iskanje štirištevilčne kode, trirazsežna verzija sudokuja ter arkadno vstavljanje vžigalnikov v mine.

To solidno enoigralstvo kajpak spremlja proslavljen LAN- ali internetni multiplayer, ki vsebuje dovolj novosti, da ga ni moč označiti za nateg, in je zadostna evolucija priznane osnove. Finta ostajajo spopadi med do zob oboroženimi najemniki in poskočnimi vohuni, le da zdaj tudi v verziji tri na tri namesto lanskega dva na dva. Gibčni špijoni, ki zdaj še manj spominjo na Fisherja, so lahko opremljeni samo z enim gizmom, a imajo na zapestju večnamensko daljinsko vdiralo, s katerim lahko z razdalje bodisi ugašajo luči, bodisi vdirajo v računala. To pomeni, da jim ni treba stati pri ciljnem strežniku, marveč se morejo skrivati nekje v temi in se hihitati. No, dlje kot so, počasnejše je hekanje, najemniki pa jih lahko odkrijejo s posebno sondo in vedno vklopljenim zaznavalnikom gibanja. Spet gre za mojstrsko uravnoteženo, zabavno igro mačke in miši, ki je zdaj bolj dostopna vsakomur, a še vedno zahteva moštveno sodelovanje, ki je pri nakljućnih srečevalcih na liniji bolj redko. Kul zategadelj, da je mogoče v Double Agentu prvič v vsem nizu Splinter Cell za trening vklopiti bote, se pravi umetnopametno vodene nasprotnike. Vdelan je tudi razvoj lika, ki pa se bo moral šele izkazati, kako uporaben je, ter posamezni scenariji naraščujoče težavnosti za enega ali dva, ki prijetno podaljšajo igralni čas.

In vse v vsem je Dvojni agent natanko to – prijeten podaljšek znane serije. Razočarajo sicer manko izboljšav, kot sta bolj življenjska umetna pamet in poškodbeni model, reciklaže je obilo, optimizacija je švoh, fabula je nepričakovano slabotna, manjka legendarnih nivojev iz Chaos Theory in veliko je neumnosti, ki so zasluga tako hroščev kot oblikovalskih lukenj. A po drugi strani nepuščavništvo ostaja med boljšimi sploh, dočim enogralska avantura, zgrajena na trdni podlagi ene najboljših serij, očara z veliko zahtevnostjo, raznolikimi situacijami, peskovniško obilico izbir znotraj posameznih nivojev ter izvirnostjo, kjer bi je človek ne pričakoval. Drži, da postaja tole v slogu toliko drugih franšiz, od Gothica prek Need for Speeda do Pro Eva, stara, zgonjena plošča – a vsled temeljne kakovosti in strasti, ki je pri ustvarjalcih še vedno očitna, radi poslušamo zvoke na njej. Škrebljanje pajkovih nožic v temi, drget mušjih krilc na steni, skokce uši po sramkah ...



● Nočni pogled je stalnica, dočim je elektromagnetni tu bolj zaradi lepšega oziroma kontinuitete, saj ga skorajda ne potrebujete. Škoda, da ni markantnih novih gizmov, saj so bili SCji po tej plati vedno kul.

*Sam je tista muha, muha brez trebuha. Kdo ga je pa videl, ko je mimo šel? Edino **Sneti**!*

81

peskovniška večrešljivost raznolikih situacij ✔ izziv za pristaše serije in žanra ✔ poskus krovne originalnosti ✔ zelo dobra nepuščavniškost ✔ kup neumnosti ✖ dosti reciklaže, tudi napak ✖ bleda zgodba ✖ strojno prezahtevna ✖

Ubisoft

Battlefield 2142

V Leipzigu sem bil priča hecnemu dogodku, ko je EA na čisto sebi lasten način skušal 'popraviti' razmerje med moško in žensko populacijo na sejmišču. Medtem ko je Nintendu in Sonyju dekliče uspevalo privabiti z DSom ter Singstarom, je moral EA udariti megalomansko (in, jasno, mimo) ter privleči boyband US5. Zviteži so nesrečno otročad seveda pustili pošteno čakati in ji ta čas na krožnem mini kinu približno dvajsetkrat odvrteli ves spekter EAjevih reklam. Dečve, ki so bile večinoma take, kot bi ušle iz Globala, so bile nad vsesplošnim streljanjem in velikimi roboteji iz novega Battlefielda navdušene nekako tako kot človek, ki je ravnokar pogoltnil žlico. Toda bolj žalostno je, da EA očitno tudi za serijo zainteresirane razume podobno: vrzimo v mega Battlefield 2 nekaj velikih robotov in vsi bodo čisto preč! Koga briga, da je reč enaka moštvena streljanka kot prej – ROBOTI, mudel! Mi pa si kupimo še en porsche vsak!

Tako je, Battlefield 2142 je v grobem Battlefield 2 (J144, 88) z nekaj roboti. Saj je bilo moč pričakovati, da možje ne bodo izvajal inovativnih akrobacij, in jasno je, da se EAjevim kravatarjem že ob eni originalnosti na vsako peto epizodo franšize stemni pred očmi. Ampak vendarle je 2142 letnica, ki tiči poštenih 136 let v prihodnosti. Sodeč po napovedih veleumov znanstvene fantastike bi morali tedaj naokoli frčati s kibernetično vsajenimi (kam, raje ne ugibam) ionskimi motorji in trositi mini jedrske bombice. A je vse skupaj precej bolj preprosto, zakaj sistem je praktično enak predhodniku in igra bi lahko mirne duše nosila letnico 2042. Naokoli še vedno kolovratimo kot nebogljen pešak in streljamo s podobnimi orožji kot v BF2, le zaščitni jopič je zdaj modna kreacija. Pa število pehotnih razredov so skrčili s sedmih na štiri, tako da so nekatere združili. Izvidnik nosi snajperico in sovragu zminira zadnjo plat, kot prej komandos. Jurišnik tudi zdravi in oživlja, inženirec poprime za bazuko, dočim je podpornik fasal pošten mitraljez. S tem imamo v vsaki vlogi več svobode in malce laže sejemo bridko smert, a kljub temu še vedno velja, da se napačno izbrana oprema hitro maščuje in je za gotov uspeh obvezno kombiniranje z moštvenimi kolegi. Zato se zdi odločitev kar dobrodošla, sploh ker lahko od štirih dodatnih napravic na razred s seboj nosimo le dve in se je še vedno treba specializirati.

Tu se velja takoj polotiti odklenljive vsebine, ker je sedaj osrednji element. Če je bilo odklepanje v BF2 še eksotika za zagrizence, je sedaj ob štartu zaprto in zakovičeno praktično vse, z izjemo prve krepalice. Ja, celo ročne granate. Napredovanje skozi čine je hitrejše, a je hkrati zapahnjenih gizmov precej več. Vsaka klasa ima dve možni poti razvoja; kot izvidnik lahko recimo odklepamo v smeri boljšega daljnogleda in ostrostrelske puške ali pa po drugi veji čez razstrelivo do brzostrelke. Odklepa se v zaporedju, torej je treba recimo za čisto novo orožje pridobiti tri napravice, ki so pred njim. No, vse skupaj je dvorezen meč. Že res, da pristop podžiga željo po napredovanju, a hkrati pomeni, da ste na začetku goli in bosi. To porajtate tisti trenutek, ko vas petič v minuti vrže v zrak dobro postavljena mina ali vas oživi kolega (defibrilator je ravno tako odklenljiv). Obvezno je torej treba igrati kak



Oklepnikov se da odkrižati na mnogo načinov. Inženirji imajo za to na zalogi poskakujoče eksplozivne žoge.



Namerjanje se zdi zdaj preprostejše in pogin morda še hitrejši, kljub temu pa se dogaja, da izpraznete v sovraga ves nabojnik, pa še veselo skače naokoli. Začetnikom priporočam mitraljeze, ker s trajanjem rafala postajajo natančnejši.



Roboti so zaradi višine in okretnosti posrečena ideja. In so seveda nevarni. Ciljajte v noge ter izpuhe.



Ko vam enkrat uspe obvladati svinčeno utež, ki je topnjača, boste strah in trepet vsega po tleh gomazečega.

OGLASNI BLOK

V Battlefieldovi šatulji ob ploščku čepi tudi listič z opozorilom, da je v igro vdelana oglasna koda podjetja IGA Worldwide, ki je poleg Massive Inc. drugo največja firma za intergracijo oglasov v špile. Ker zraven piše, da sistem dostopa do uporabnikovih podatkov, so se morebitnemu spywaru marsikje glasno uprli. Vendar ni tako kritično. Igra namreč povoha le za vašim IP-naslovom, da pač Francozi ne dobijo plakatov v grabljicah, nič drugega. Reklame, zaenkrat še statične, ždijo na velikih panojih. Izdelek zato ni nič cenejši. Evropejci oglasov še ne vidimo, zato komentarja ne morem podati, Američani pa že zrejo v Intelove plakate. Lahko si predstavljam, da bi oglas za PS3 v kvazi letu 2142 izpadel komično in nemara pokvaril vzdušje, a medalja ima dve plati. Obdelava v prihodnosti.



● **Titan tam zgoraj ne prodaja zijal, temveč nosi zavidljivo orožarno, kar je glavni razlog, da se ga premika okoli. Branilci pa v jok.**

teden, preden se hec sploh orenk začne, ker šele dodatna oprema ponuja malce svežine v pristopih. Izvidnik vam denimo z zakrivalom, ki ga naredi teže opaznega, pride za hrbet in vam skrije granato v žep; podpornik lahko postavlja avtomatske strojnice in energijske ščite; poveljnik voda pa signalno napravo, ob kateri se znova izrodijo soborci (fin efekt s kapsulami, ki priletijo iz zraka).
Ti umotvori pa so – razen robotov in titanov – v bistvu edini pokazatelj, da smo v znanstveni fantastiki. Zdi se, da so pač zmetali vkup nekaj popularnih idej, pri čemer mimo robotejev kajpak niso mogli. Vsaka stran ima po enega, pri čemer gre za orjaške hodeče



● **Napad na dobro branjeni titan je hudimano težaško delo. Ozke hodnike je vse prelahko zabasati z minami in avtomatskimi strojnicami.**

dvonožne mrcine, ki iz pehote delajo krvav biftek. Zaradi višine so nadvse primerni za globinsko čiščenje streh in balkonov oziroma nasploh urbanih predelov, kjer se navadno zaredijo ostrostrelci in mitraljezci. Prizor, ko robot prilomasti izza ovinka, je hudo adrenalinski, in ko jekleneža vidite topotati nasproti, je čas, da jo ucvrete. Žal so preostala vozila enaka kot prej, ne glede na to, da je ruski tank recimo lebdeč, saj je vse to kozmetika. Lovce so celo povsem rezali, kar je veliko razočaranje, tako da sta od frčal prisotna le transportno in topnjača. Slednjo je zdaj še teže krmariti, ne da bi odleteli v prvo drevo, s čimer so jih hoteli napraviti manj uporabljane, a so kvečjemu zabluzili.
Poleg njih v zraku lebdijo še titani. To so obilne zračne trdnjave in cilji edinega novega načina igranja, logično imenovanega titan. Namesto zastavic tu zasedamo raketna izstrelišča, ki vzamejo na muho sovražnega titana in mu zavdajo. Najprej njegovemu ščitu, nato še trupu. Če smo neučakani, je moč po padcu ščita zapreči transportna vozilca in izvesti desant na sovražno ploščad. Tamkaj se začne srdit boj v ozkih prostorih, kjer je treba napredovati do reaktorja in vreči zadevo v zrak. Tako imamo nenehno več možnosti: osredotočiti se na invazijo, braniti svoj zapeček ali pa nasprotnika čim hitreje sestreliti z raketami. Če damo to na stran, pa za BF2142 velja vse, kar je za BF2, torej pomembnost moštva, velike karte in nemajhna vloga poveljnika. Celo sprti frakciji sta si na moč podobni (tako med seboj kot glede na dvojko): na eni strani EU, na drugi Panazijska koalicija, po domače Rusi. Tu je vojna res hladna, ker gre štorija tako, da se ob nastopu nove ledene dobe sile stepejo za kvalitetne kose planeta. A dlje od tega uvoda vsebina ni pripeljana in da si nasproti stojita Vzhod ter Zahod, izveš le po ruski šprahi, če je ne izklopiš.

Vsakič, ko me hladne evropske karte in monumentalna muzika v menijih spomnijo, da bi igra celo lahko imela dobro vzdušje, me zatre realnost, da gre le za sterilno nadaljevanje popularne franšize. Da ne bo pomote: špil je še vedno zabaven, skoraj toliko kot predhodnik, saj nima kritičnih slabosti. Manj pehotnih razredov in za odtenek lažje merjenje, kar pomeni bolj tekočo akcijo, sta voda na mlin množicam, čeprav klanovski veterani že mrščijo čela. Neke vrste moderen futurističen vtis plehkosti navkljub obstaja in je odmik od prežvečenih nacijev in teroristov. Igralnost rešujejo fenomenalne mestne karte z mnogo pristopi, ki so za nameček še lepega videza, čeprav zunanjost v splošnem ni presežek. Toda ne morem se znebiti vtisa, da nam prodajajo mod za BF2, ki mu življenjsko dobo izsiljeno podaljšujejo z odklepanjem opreme, zaradi česar dobi reč mmorpgjski grinderski priokus. Poleg vseh tipičnih slabosti od prej, recimo poraznega enoigralstva, ki modusa titan sploh nima! In lepe zbirke hroščev ter neuravnoteženosti, glede katerih lahko zgolj molimo gnade za obliže. Titan v gibanju sproži neznosen zamik in grafične težave, ki so že od nekdaj del tega grafičnega pogona, ker ne prebavlja najbolje premikajočih se objektov. Izvidnik lahko med kvakovskim skakanjem kolje vsepovprek z metanjem usmernih min, takisto je prelahko štihati z nožem. Gibanje zna biti leseno in dokaj enostavno se je zatakniti ob vsak kamen na karti. Moram pa poudariti, da so pingi solidni in se zdijo ljudje kar civilizirani.



● **Topniški udari si sledijo hitro in tak, ki je pravilno tempiran, ima uničujoče posledice. Zlasti na majhnih kartah so neznosni.**

Timsko delovanje lahko redno uzreš celo na javnih strežnikih, čeprav igra zasveti šele ob glasovni povezavi izurjenih kolegov. Tako da ja, če niste že zagrizen veteran prejšnjih Battlefieldov in vam take sorte streljanke dišijo, je to bržda prava igra za vas. Se dobimo pod oglasom za kiber plenice.

Aggressor išče heinleinovske leteče oklepe, a spet dobi le nož med rebra.

79

zabavna in ekipna ✔ roboteji ter titani ✔ dobre mestne karte ✔ ni nacijev in teroristov ✔ odklenljiva oprema … ✔ … ki pa je dvorezen meč ✖ le preoblečen predhodnik ✖ enoigralstvo ✖ hrošči in neuravnoteženosti ✖ malo načinov ✖ ni lovcev ✖

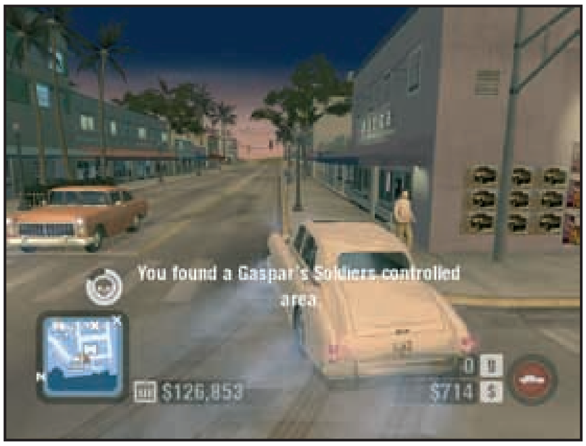
DICE / Electronic Arts

Scarface



● S policaji, dilerji in bančniki se pregovarjamo hitroprstno - v pravem trenutku moramo spustiti tipko. Meni se to ne zdi baš posrečena ideja.

Če te motijo besede fuk, pofuk, zafuk, nafuk, obfuk, prifuk in razfuk, potem Scarface ni zate, zakajti ne v filmu, ne v igri ni dialoga brez fuka. V mislih imam besedo, ne dejanja, da ne bo kakšnemu perverznjaku pomotoma otekla banana v hlačah. Scenarist, drugače kultni režiser Oliver Stone si je dal duška, zato je 'fuck' v taki ali drugačni obliki v filmu izgovorjen več kot dvestokrat, začenši z znamenitim "You fuck with me, you fuckin' with the best!" Ni čudno, da je šef kanadskega studia Radical Entertainment za navdih ekipe, ki je razvijala igrarsko izpeljanko Scarfaca, na stene



● Avtomobile krademo težje kot drugod, zato imamo za celo parkirišče lastnih, ki nam jih pomočnik v sekundi pripelje.



● Modre kakce je mogoče podkupovati, bodisi globalno, bodisi posamično, toda če jih enkrat dobimo za vrat, jo je treba kar najhitreje podurhati iz njihovega vidnega območja. V nasprotnem primeru se pojavi napis 'You are fucked!' in samo vprašanje sekund je, kdaj nas instantno ubijejo.

pisarn napisal "You are Tony fucking Montana!" Navdih je deloval do te mere, da je Brazgotinec v družbi Steklih psov, Botra in sličnega sranja najboljša licenčna gangsterščina s prepoznavno zajebanim Antonom Gornikom v glavni vlogi. To pa na žalost še vedno ne pomeni, da je naslov nadmočen tudi v širšem pogledu, saj prinese le par plitkih lopat že videnega in izkusenega, brez bistvenih posebnosti in naprednosti. Ni težko preseči izdelkov z oceno izpod 50, a do remek del tipa GTA mu zmanjka. Špilu je uspelo premagati licenčnoapnenčarsko konkurenco predvsem zaradi tega, ker ni ujet v štorijalni kalup originala, ki bi omejil tako igralne kot fabulativne možnosti. Raje nadaljuje tam, kjer je Oliver zaključil štorijo o kubanskem imigrantu, ki se zavihti na vrh floridske mamilaške scene. "I am Tony Montana, a political prisoner from Cuba. And I want my fucking human rights, now!"

Vsak filmofil se je najbrž zdrznil ob protislovju, kako lahko v nadaljevanju igramo Tonyja, ko pa je bil le-ta na koncu filma vendarle zelo očitno naluknjan kot ementalec in se je s šibrami v drobu zvrnil v bazenček. No, založnik Vivendi, za katerega so pri Radicalu spisali igro, poseduje studio Universal in posledično pravice za film, zato je brez težav omogočil priredbo zaključka. Uvodoma Tony tako zgrabi za 'malega prijatelja' M-16 (prizor, kako pomoči nos v 'yeyo', je izpuščen) in vpijoč: "You think you can take me? You need a fucking army if you gonna take me!" z našo pomočjo prerešeta rivalske bandite. Dvorec mu nato zarubi policija, Miami pa prevzame bolivijski kokainski lord Sosa. Ob povratku ima pred očmi dva cilja: spet zavladati mestu in poravnati pretekle dolgove. "I told you a long time ago, you fucking little monkey, not to fuck me!"

Scareface je igralno, videzno in čefurolično klon zadnjih Grand Theft Autov, še najbolj po scenariju podobnega Vice Cityja, kar pomeni svobodnjaštvo, veliko avtomobilskega zaletavanja in zbijanja dvonožcev, pehar postranskih nalog ter neotesanega, pros-

● Al Pacino je dovolil rabo svojega frisa, glasu pa liku ni posodil, saj naj bi se mu v dveh desetletjih zaradi kajenja preveč spremenil, pa tudi ni se mu dalo še enkrat vaditi čefurskega naglasa.



SLIKOSUČNI BRAZGOTINEC

Oliver Stone je sprva želel ustvariti mafijski film iz časov prohibicije, zato si je za osnovo vzel kriminalko Scarface iz leta 1932, ki je ohlapno pripovedovala zgodbo Ala Capona, zvanega Brazgotinec. A zbal se je, da scenarija zaradi kulisnih stroškov studio ne bo blagoslovil, zato se je naposled odločil za tedanje obdobje, torej začetek osemdesetih, viski pa je nadomestil s kokainom, od katerega se je ravno tedaj odvajal. Naslov pa je vseeno obdržal. Film je leta 1983 režiral Brian De Palma, zvečine pa so ga posneli v Los Angelesu, saj sta se v Miamiju filmanju zoperstavila kubanska skupnost in turistična zveza.

Zgodba se prične z (resničnim) Castrovim dovoljenjem, da lahko ljudje po mili volji zapustijo domovino. Od aprila do konca oktobra 1980 je tako na Florido pribarkačilo okoli 125.000 Kubancev, med ostalimi tudi (neresnični) Tony Montana, ki ga je nenadkriljivo upodobil Al Pacino. Po besedah slavnega igralca je bila to njegova najljubša vloga. Naduti, nasilni in ambiciozni Tony se z veliko sreče od ničeta zavihti na vrh kokainske mreže, a vseskozi dela usodno napako. Ne drži se rekla "Don't get high on your own supply!" Yeyo, kot Kubanci pravijo koki, mu zamegli razum in ko zafuka svojega bolivijskega partnerja, mu le-ta na dom pošlje hordo banana-vojščakov, katerim se Tonyjev mali prijatelj sicer nekaj časa dobro zoperstavlja, na kraju pa le kloni.

Viri različno navajajo natančno kvoto 'fuckov' v Scarfacu. IMDB omenja število 217, Wiki pa 207. Tako ali drugače je film vseeno daleč od prvega mesta, saj je pred njim dolg spisek naslovov. Med znanimi prednjači Casino (398, od katerih jih je najbrž večino izustil Pesci), sledijo Godfellas (300, zopet Pesci), Runing Scared (275), Reservoir Dogs (269), Pulp Fiction (265) in Jay and Silent Bob Strike Back (248).

taškega in gizdalinskega junaka z nogami na O. Do kartelnega prestola moramo postopoma osvajati mestne četrti, pri čemer beloprašno pot spet pričnemo v Mali Havani. Osrednje misije praviloma vključujejo iskanje starih 'poslovnih' partnerjev, za katere potem opravljamo vrsto nizkotnih zadatkov. Blazne izvirnosti pri nalogah ni: streljamo s takim ali drugačnim motivom, prevažamo otroški puder, branimo poslopja ali ljude in cestno ali vodno preganjamo sovražnike. Če se je v Botru in marsikaterem podobnem špilu zdelo neumno, da kljub vzpenjanju po mafijski lestvici še vedno operiramo kot navaden ulični soldat, tukaj to ne izpade nesmiselno, zakaj Tony Montana je položaju navzlic še vedno le teleban, ki rade volje lastnoročno trosi svinec naokoli. Za nameček je šefovanje vsaj malček nakazano, saj imamo pomočnike, ki nam kamorkoli pripeljejo avto ali čoln ter nam pomagajo v obračunih. “My boss is gonna stick your heads up your asses faster than a rabbit gets fucked.”



● Scarface je pod preobleko streljanje vesoljčkov. Samo alieni namreč uletavajo in uletavajo, mi pa jih pobijamo kot zajce.



● Upravljanje premikal je zadovoljivo, iz njih pa moremo streljati na druga vozila ali mimoidoče.



Ko lastnikom raznoraznih lokalov uspešno ustrežemo, jih moremo (in moramo) kupiti. Tako sčasoma postanemo vladar občine in pridobimo razpečevalske punkte. Da pa pridemo do denarja za vsa podjetja, smo se primorani lotevati vrste naključnih in plačilno neuravnoteženih del. Sem v največji meri sodijo dolgočasno prodajanje paketkov pocestnim dilerčkom in bolj dobičkonosno ter uživantsko iztrebljanje območnih band. V pomoč nam je pošten nabor 'prijateljčkov', od motorne žage prek Puške in kalašnikove hitrostrelke do bazuke. Samodejno merjenje in spektakularne eksekucije pripomorejo, da je jebačina res krvava, z razudenji in obglavljenji vred. Prevlado nad sosesko zaključimo z osvojitvijo skladišča, iz katerega potem velikopotezno dilamo koko. Vendar naj vas nakupi nepremičnin in skladiščenje ter preprodajanje mamil ne zavede, da je vključena poslovna plat. Kje pa, vse to je izvedeno v obliki prevoznostrelskih stopenj. Pogin ali drugačen zajeb pomeni izgubo osebne gotovine in ponoven začetek misije, tako kot v poznejših GTAjih, ki jih Scarface divje kopira. Razen mestoma ta sistem ni moteč (daljši nivoji imajo hvalabogu vmesne shranjevalne točke), le disciplinirano moramo po vsakem uspehu obiskati banko, kjer položimo novce na nezarubljiv račun in posnamemo položaj. “I didn't come to the United States to break my fucking back.”

Naše rogoviljenje vpliva še na par parametrov. Prvi je ugled, ki odpira zaprte duri (beri: nadaljevalne misije). Nato so tu policaji, ki so drekasto zoprni in so še največja nadloga oziroma vir umiranja, dasiravno jim ubežati vseeno ni prevelika težava. In nenazadnje se nam s poboji polni merilnik razjarjenosti, ki postopoma omogoči pobesneli način, v katerem za kratek čas iz prve osebe in neranljivo pobijamo čapce kot muhe. “Say hello to my little friend!”

Da bi vse skupaj izpadlo bolj napredno, keš investiramo v čuda reči. Pohištvo in unikatni predmeti za bajturino so preseravanje brez uporabne vrednosti in pripomorejo samo k višanju rišpekta. Avtomobili in čolni prav tako dvignejo ugled, limuzina in avion nas lahko hitro pripeljeta na vnaprej določene kraje, najem morilca in izsiljevalca odpira nove dejavnosti, naposled pa so tu še investicije v legalne posle, kot sta glasba (odklep peščice spočetka nedosegljivih komadov) in nepremičnine (nižje cene bajturin). A kot se pri takih sestavinah prerado zgodi, tudi tu vse skupaj izpade posiljeno, samo sebi namensko in neizpopolnjeno. Nasploh vsa igra zahteva še dodelave, finomehanike in domiselnosti. Napram Vice Cityju in San Andreasu so igralne možnosti hudo skromne. Ni biciklov, mopedov in helikopterjev. Misije so resda dosti različne, vendar se ne morejo meriti z Rockstarovimi idejami. Skrivnosti in dodatnih udejstvovanj v stilu furanja rešilcev, taksijev ali pickotov praktično ni. (Prejšnji Radicalov naslov, The Simpsons, so se v tem pogledu bolje odrezali.) Fakultativne dirke so samo na čas. Razpotja oziroma vejenja zgodbe so prav tako le neuslišane želje. Čeprav je vozni model zabaven, je mesto zoprno postavljeno in niti malo podobno Miamiju. Zaradi kanalov in otočkov je preveč duhamornega furanja in neprestanega pogledovanja na velik zemljevid. Nekaj skakalnic je, a daleč od tega, da bi se igralec za žur le vozakal po ulicah, odkrival zanimivosti in uganjal vratolomnosti. Še pešci ne puščajo nobene krvi. Vseeno pa si Scarface z GTAji deli precejšnjo razvlečenost in ponavljajoče se igranje. “This town is like a big pussy just waiting to get fucked.”

Avtorji so v skrbi za verno vzdušje v nulo zmodelirali rdeči dvorec in še nekaj ostalih prizorišč iz filma, recimo klub Babylon. Toda na žalost so vse lokacije, zlasti domovanje, sterilne. Niti v znameniti okrogli džakuzi ne moremo zlesti. Nadalje vozimo nekaj filmskih avtomobilov, med njimi kadilakov ciganski kabriolet s tigrovo notranjostjo, medtem ko nam med ostalimi res izvrstnimi in številnimi disko uspešnicami svira tudi vrsta komadov iz filma. Ampak ne to, ne Tonyjevo čemerno mrščenje in fuck-citati ne morejo popraviti res hude pomanjkljivosti, namreč odsotnosti njegove navlečene zasvojenosti. V filmu je model vseskozi vlekel črtice in na koncu celo ril z rilcem po kupu kokaina, v igri pa tega ni sploh, bojda zaradi bojazni pred purističnimi dušebrižniki. Za božjo voljo, ukvarjamo se z drogo, z motorko žagamo živa telesa in s puško odpihujemo betice, ampak snifanje bi bilo pa preveč za nežne dušice? Kot bi rekel Tony Montana, politični kubanski imigrat: ”You're all a bunch of fucking assholes.”

Scarface ni podn špil, kot je to denimo The Godfather, in norcem na čefurske dogodivščine bo čisto dogajal. Le preveč povprečen in zastarel je. Škoda se mi zdi, da razvijalci niso navrgli prgišča obrobnih dejavnosti, skrivnosti in bolj življenjskih elementov ter vložili dodatnih naporov v bolj razgibane, bolj tonyjevske misije. Navsezadnje si Tony fucking Montana! “Can't you stop saying fuck all the time?”



● Neonski klub Babylon smo videli v filmu. Videz je v redu, ampak žal je vse skupaj mrtvo, saj ne moremo niti naročiti pijače.

Lord fucking Febo v disko opravi in njegov mali kolega pobijata bandite ter kifeljce kot ščurke, vendar sta tega neinovativnega počenja oba že malo navelična.

68

dobro izvedeno akcijsko streljanje ter vozakanje ✔ pester in kakovosten izbor komadov ✔ nič posebej novega ✖ vrsta nedodelanosti ✖ ni snifanja ✖

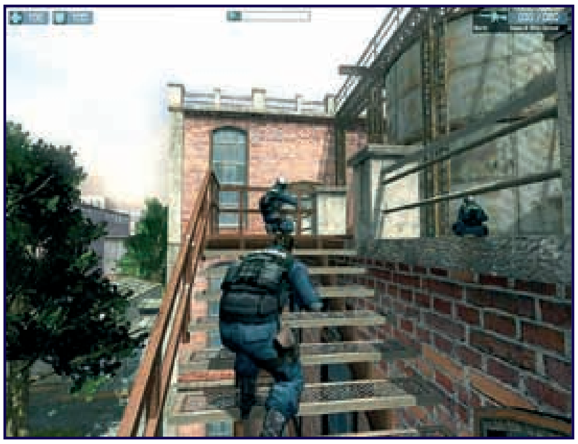
Radical Entertainment / Vivendi

El Matador

Najbrž nisem edini, ki se med nabijanjem iger čedalje teže otresem občutka, da sem se v situaciji, ki se mi trenutno slika na zaslon, nekoč že znašel. Ja, s kopiranjem je dandanes velika jeba. A če imajo nekateri razvijalci pri tem nečednem dejanju vsaj toliko sramu, da v prežvečen koncept vključijo nekaj svojih idej – dasiravno se za očitno no krajo največkrat odločajo prav tisti brez zamisli in izkušenj – je drugim taka obzirnost tadžikistanska vas. Lep primer je Matador, akcijska tretjeosebna streljačina spod tentaklov polznanega nemškega studia Ascaron (Port Royale, Sacred: Underworld), ki se, kolikor je velik in širok, nasloni na preverjeno zasnovo staroste Maksa Bolečine. Samosvojih prijemov ima za zanohtno črnino japonskega biznismena in ob igranju se ti zdi, kot da žvečiš teden dni staro žvako iz druge roke. In vendar … Polifem, zmaj, pazita zdaj: zabaven je. Relativno, a vendarle.



Fizika ni na nivoju Havoka, tudi ker je Ascaron uporabil svoj endžin. Gre pa vseeno za dobrodošlo popestrilo.



Prisotnost soborcev pripomore k vzdušju, ne pak k duševnemu zdravju igralca, ko mu jamejo skakati pred cev.

Nekam žalostno je, da si scenaristom ni uspelo izmisliti boljše zgodbe od te, ki standardno in nič kaj presresljivo govori o agentu DEA, torej ameriške agencije za boj proti mamilom. Vodilni ga pošljejo v Kolumbijo, da bi priskočil na pomoč lokalnemu antimamilaškemu oddelku policije v boju proti mafijski organizaciji. A po drugi strani se večina srčkastih animacij itak tiče akcijskih prizorov z mesta dogajancije, ki bi bili enako interesantni celo v primeru, da bi v fabuli nastopali pritlikavci proti gobavcem. (Okej, ne, to bi dejansko bilo jadrno zanimivo!) Pohvaliti velja ob tem grafično-fizikalni pogon, ki botruje tako dotičnim prizorom kot onim med igranjem, saj iz programske kode žarijo najsodobnejši vizualni učinki, od senčenja prek HDR-osvetljevanja do efektov delcev. Hkrati je zadovoljiv nivo uničljivosti okolice, saj stoli, mize, police in kartonske škatle dokaj realno letijo vsepovprek, zidovi pak bljuvajo iskre. Toda hm, prebojnosti materialov igra kljub temu ne pozna in ne dovoli, da bi s kalašnikovko prestrelil les ali obešeno preprogo, izza katere te tolpaš suvereno rešeta. Nadalje je škoda, da stopnje, ki poznajo prehajanje med notranjimi prostori in omejeno zunanjostjo, niso nič posebnega. In če drugo ne, ti modeli likov, količina podrobnosti in splošna kvaliteta dizajna dajo čutiti, da El Matador ni naslov z velikim proračunom ali blazno nadarjenimi artisti.



Tiščanje desnega miškinega uhlja za približavo pride zelo prav, kajti zlihzlih kriminalcev se je dobro lotiti z varne razdalje. Že od tam so orenk natančni, od blizu …

Od tod je najbrž izvirala odločitev o fotokopiranju maxpaynskega igranja: če ne znaš, posnemaj. Remedy se gotovo počutijo boleče počaščene. Victor Corbet, kot je agentu ime, zna počepati, skakati, se metati naprej in nazaj ter delati prevale na levo in desno, v stiski pa mu njegove božanske sposobnosti omogočijo bremzanje časa, da lahko do nepridipravov mirneje in natančneje pošlje točo svinca. Avtorji so šli tako daleč, da so preslikali oba načina uporabe tega matrixovskega učinka: z eno tipko za kratek interval upočasniš samo polet junaka v stran, dočim s pritiskom druge postaneš Neo, dokler se ne izprazni merilnik, ki se polni z delanjem razturja. Ostalo je standard. Ritem je hud, sovragi večinoma uletavajo v manjših grupicah in jih pokaš z raznoliko orožarno tipičnih pokalic (pištole, puške, brzostrelke, sniperke, bazuka, granate …). Na drugo krepelo pogube navadno preklopiš šele takrat, ko ti za prejšnjega zmanjka streliva, ne zato, ker bi po tem čutil dejansko potrebo. So pa razlike med orožji vseeno dovolj opazne, da moraš ob rokovanju z vsakim rahlo spremeniti slog nažiganja. To je kul in doda omejen, ampak kar bistven element taktičnosti. Če ste igrali Maksa, itak veste, kako zadovoljujoče zna biti čepenje za pohištvom, ki mu sledi spust rafala v sloumoušnu in opazovanje špricanja telesne tekočine ter fizikalno podprtega krotovičenja žrtev. Enostavno moraš ljubiti vonj po smod-



Špil rahlo pretirava z efektom zabrisovanja slike med upočasnitvami, dasi v gibanju ni tako hudo, kot je videti.

niku in krvi v sončnem južnoameriškem popoldnevu! A vendar akcija šepa, predvsem zaradi nepoštene težavnosti. Špil je, po domače povedano, zajeban. Ne nehumano, ko se enkrat nadrkaš postopka 'skrij se, nato pa kreni v protinapad' in nehaš v sobe uletavati kot največji madafaka po Švarciju. Vendar ta preverjeni postopek, ki edini vodi do preživetja, vodi do ponavljajoče se akcije, ki pozna bore malo variacij. Problem je v tem, da drugače solidno premikajoči se in streljajoči sovragi reagirajo prehitro ter so preveč natančni. Vseskozi se ti zdi, da špil slepari, saj jih skorajda ne moreš presenetiti, četudi se jim



Če ste se imeli obregniti celo čez (stilsko) nadpovprečno zgodbo v Maxu Paynu, se oni v El Matadorju niti ne trudite slediti.

približaš od zadaj, kar je v izrazito linearnih stopnjah itak redkost. Repetitivni vzorec bi lahko redno prekinjali dvoboji s šefi, toda slednji se večinoma izkažejo le za malce bolj nabildane / oborožene inačice navadnih soldatov. Prav vidi se, kako neizkušeni dizajnerji so Ascaronovci in kako jih Capcom z nadmočnim Devil May Cry 3 pelje scat. Namečkoma je treba skurcati nesposobne zavezniške spremljevalce, ki ti stalno skačejo pred cev in se vsepovprek luknjajo. Smešno jih je opazovati zlasti takrat, ko jim kriminalci pod noge zalučajo granato. Se bodo vsaj poskusili umakniti? Kajpak ne, bum! In genocid nad možmi v modrem je popoln.

Pojamrati bi se dalo še nad čim, recimo čudno razporejenimi paketki s prvo pomočjo, ki jih ponekod mrgoli, drugje pa jih nič ni, ter pohvaliti kamero. In to je srž El Matadorja: z eno pištolo sipa zabavnost, z drugo pobija navdušenje. Strelska akcija je solidna, a bi lahko bila vrhunska, če bi ne bilo nezemeljsko odzivajočih se sovražnikov, repetitivnosti pristopa in blesavih sotrpinov. Tempo je adrenalinski, toda stopnje so prežvečene in nivo kopiranja že prav nesramen. Grafika seka, nakar ne moreš ustreliti skozi tepih. Ena noga igre stopa v nebesa, druga pa že korači proti peklenskim vratom. Eh, ja. Priporočam z rezervo, sladokusci raje počakajte na Stranglehold.



Vizualni učinki so na mestu, tako kot podoba splošno. A vseeno se zdi, kot da buljiš v preveč napudrano (grdo) babo.

Agent Case se odene v kolumbijsko tapeto iz kevlarja in gringe napade z udi razmesarjenih kompanjonov.

71

podoba ✔ kopiranje pozitivnih akcijskih elementov Maxa Payna ✔ tempo, ki ne pusti dihati ✔ neizvirnost in nedodelanost ✖ abnormalni refleksi nasprotnikov ✖ glupi kolegi ✖ številna in dolga nalaganja ✖

Ascaron / Cenega — natlačenka 159



Igabiba - Mozilla Firefox
Datoteka Urejanje Pogled Pojdi Zaznamki Orodja Pomoč
http://igabiba.joker.si/
RAČUNALNIŠKE IGRE
IGRE ZA KONZOLE
NAMIZNE IGRE
FILMI
IGRALNI PRIPOMOČKI
ZAPISLJIVI MEDIJI
IGRAČE IN DOBROTE
igabiba
Pozdravljeni!
Prijavljeni uporabniki e-trgovine so deležni številnih ugodnosti. Prijavite se!
E-KUPON
Za popust pri nakupu vtipkajte tale e-kupon:
ZUGZUG
vrednost 500 sit, velja do 7.12.2006
NOVICE
06.11.2006
Fifa odbrcana
Oktober je odšel v pozabo, v Fifi 07 pa bo brcal Miha s Ptuja...
več >
NAGRADNA IGRA
november 2006
V novembru lahko z nekaj sreče vsakdo zadane igro Need for Speed Carbon, če vam le ni težko nekoliko pomučiti možganov.
Sodeluj!
SMS KLUB
6262
IGABIBA KLUB
Guild Wars Nightfall
Guild Wars Nightfall je novo poglavje v prijubljeni večigralski frpjki. Tokrat je osrednje mesto dogajanja kontinent Elona, dežela zlatega sonca. Otoška provinca Istan je dom ljudstva, ki živi ob spomenikih starodavnega imperija...
Dodaj v košarico
Dodaj v seznam želja
7.200,00 SIT
30,05 €
Gothic 3
9.300,00 SIT
38,81 €
Company of Heroes+ Warhammer 40,000: Dawn of War
11.000,00 SIT
45,90 €
Guild Wars: Nightfall Coll. Ed.
11.700,00 SIT
48,82 €
Need for Speed: Carbon
9.300,00 SIT
38,81 €
Battlefield 2142
9.300,00 SIT
38,81 €
Sims 2: Pets
6.300,00 SIT
26,29 €
PC
Pro Evolution Soccer 6: 9.300,00 SIT / 38,81 €
GTR 2: Fia GT Racing Game : 8.100,00 SIT / 33,80 €
Guild Wars: Factions: 7.200,00 SIT / 30,05 €
Nba Live 07: 9.300,00 SIT / 38,81 €
Nhl 07: 9.400,00 SIT / 39,23 €
Fifa 07: 9.300,00 SIT / 38,81 €
Sims 2: Glamour Life Stuff: 3.600,00 SIT / 15,02 €
Just Cause: 10.100,00 SIT / 42,15 €
Battlefield 2: Deluxe Edition: 9.000,00 SIT / 37,56 €
Najbolje prodajani
Najnovejše v trgovini
Napovedi izzidov
01. World of Warcraft Game Card
PC igre > igranje domišljijskih vlog
02. Guild Wars Nightfall
PC igre > igranje domišljijskih vlog
03. World of Warcraft
PC igre > igranje domišljijskih vlog
04. The Sims 2 Pets
PC igre > igranje domišljijskih vlog
05. Guild Wars Nightfall Coll. Ed.
PC igre > igranje domišljijskih vlog
06. Battlefield 2142
PC igre > strelske igre
07. Guild Wars Factions
PC igre > igranje domišljijskih vlog
08. Guild Wars
PC igre > igranje domišljijskih vlog
09. Gothic 3
PC igre > igranje domišljijskih vlog
10. Need for Speed Carbon
PC igre > dirkaške
Playstation 2
Sims 2: Pets
13.300,00 SIT / 55,50 €
Need for Speed: Carbon
13.300,00 SIT / 55,50 €
Fifa 07
13.300,00 SIT / 55,50 €
Nba Live 07
13.300,00 SIT / 55,50 €
The Sims 2
6.300,00 SIT / 26,29 €
Spyro: A Hero's Tail
7.000,00 SIT / 29,21 €
Nintendo DS
Sims 2: Pets
10.100,00 SIT / 42,15 €
Need for Speed: Carbon
10.100,00 SIT / 42,15 €
Spyro: A New Beginning
10.100,00 SIT / 42,15 €
o podjetju | o avtorjih
Uporabniki in kupci
Osebne nastavitve
Spremljanje nakupov
Splošne informacije
Postopek nakupa
Varnost nakupa
Reklamacije in vračilo blaga
Kontakt
Splošni pogoji poslovanja
Splošni pogoji
Cene in plačilni pogoji
Pogoji dostave in davki
Varnost podatkov
Avtorska zaščita



Desperate Housewives

Nisem Mary Alice, niti Susan, Gabrielle, Lynette, Bree ali Edie. Sem docela nova, poljubno imenovana gospodinja, ki se z možem in sinom priseli na Ulico glicinij. Toda vse kajpak ni čisto tako, kot se zdi. Predmestna cesta, obrobljena z ograjami in gredicami, kipi od opravljanj, zahrbtnosti ter okostnjakov v omarah – v ozadju pa se skriva še nekaj bolj zloveščega. Je to, da se ne spomnim dobršnega dela svojega življenja, nekaj normalnega, nekaj, kar bi morala sprejeti, da se mi ne sesuje privid lepega življenja? Morda. A čeprav ne želim brskati po podstrešju, ima preteklost zoprno navado, da te ujame tedaj, ko si tega najmanj želiš ...



Vsak odgovor ima ikonico friska, ki te naredi za priljubljeno ali psico.



Predstavljamo vam nove stanovalce: ženo Fikfak Mafaldo, moža Sulja in (črnega) sina Fahreda!

Tako se odpravim na elektronsko odisejadico, ki traja kakih deset ur. Zavedam se, da je po slikah vse jako podobno The Sims 2, in določeni elementi moje igre so res močno simasti. S pogovarjanjem, objemanjem in klofutanjem si pridobivam ali nižam naklonjenost prebivalcev ulice; potrebo po urejenosti zadovoljujem v kopalnici in se odevam v raznolike gvante; prisebnost pa si zagotavljam z buljenjem teveja ter popoldansko pančiko. Z ravnanjem postelje in zlaganjem umazanih cunj v stroj skrbim za urejenost domka, medtem ko v luštnih mini igrah kuham večerjo za svoja moška, okopavam vrt ter igram poker na navideznem spletu. Moža lahko celo pripravim do hopa-cupa v zakonski postelji, da se obema zvrti od ugodja & medsebojne naklonjenosti.

Toda srž mojega početja je pustolovska. Oseba, ki žoka miško, ima nad mano s klikanjem po tleh ali predmetih neposreden nadzor iz tretje perspektive. Da se preselim v naslednje poglavje od skupaj dvanajstih, na nelinearen način rešujem težave in težavice, kot je pogovor z Bree glede moževe joškate tajnice, pranje suma s psa Mika Delfina, ki da je razkopal gredice stare sosede, in sodelovanje na ulični modni reviji, ki jo hoče Edie po stari navadi sabotirati. Tako hodim od enega ljudeka do drugega, sklepam, izpolnjujem zapovedano. Če ne uspe danes, je tu vedno jutri, ki ga bodisi predrnjoham v domači postelji, bodisi se plazim po hišah in vohljam. Naloge so izpisane v priročnem meniju in s klikanjem po mini zemljevidu se lahko teleportiram pred bajto po želji, nakar potrkam ter počvekam. Namigov je obilo in nič težkega ni na sporedu, vendar je to ob dejstvu, da je izdelek namenjen ljubiteljem nadaljevanke, ki niso igrarsko podkovani ali podkovane, kvečjemu plus.

Fan serije moraš namreč biti, da dojameš, koliko dela je šlo v čaranje vzdušja, ki se skoraj ne razlikuje od priljubljene nadaljevanke. Zvestoba se začne s frisi in pozami gospodinj, ki so navdušujoče podobni resničnim, ter govorkami, ki solidno oponašajo zvezdnice. Kar pa je šele začetek. Vsak del otvori izvirno govorjen povzetek Mary Alice, Bog ji daj večni pokoj, ki doživeto strne v zanimivo moralo. In bolj kot se potapljam v pripoved, bolj mi je jasno, da je izdelek enega od originalnih scenaristov, zadegan za konec prve sezone, dober v vseh pogledih. V na videz normalno življenje stalno prodirajo skrivnostni odmevi nečesa, kar je v ozadju, pojavljajo se usodni ljudje, nedolžno brskanje po internetu da podatke, ki črnijo najbližje, in nova soseda imata očitno nekaj za bregom. Najbolje pa je, da zasnova igre zvesto odslikava dvojnost serije. V enem trenutku režem zelenjavo in obračam kuretino na vroči plošči, saj gripozna Lynette potrebuje obed za svojo trikrat-okrog-ušes mulčad, v naslednjem pa s psihiatrom odklepam skrite kotičke duše ter gruntam, kdo mi v nabiralniku pušča obledele slike iz moje mladosti. Zdaj Dinastija, potem Twin Peaks. Kako domačno.

Škoda, da vsebino zamori predstavitvena neprepričljivost. Vsakdo se bo posmihal kvadratosti sveta in nam, ki hodimo kot lutke, se zatikamo ob pohištvo ter se obračamo, kot bi imeli kole v riti. Ruženje po disku in zatikanje sta stalnica v vseh ločljivostih, kar ni kul za običajno podhranjena računala splošne publike, ki ji je izdelek namenjen. Prav tako je nenaraven molk mene kot glavne osebe: vsi čvekajo, a jaz sem tiho kot miš. To pripomore k čudnim dvogovorom in občutku nepovezanosti z igralcem.

A če dam tehnične neprilike na stran, je moj interaktivni izlet v Ulico glicinij presenetljivo na nivoju. Dobra zasnova, fino napeljana štorija in občudovanja vredno ujetje duha nadaljevanke v navezi z malce nižjo ceno Razočarane gospodinje: The Igro naredijo za priporočen izdelek ne-hardcoraški publiki. Zato stopite z mano med bele plotove in črne tajne, punce po mednožju ali duši. Mary Alice nemara ni bila zadnja stranka mrliške vežice v Fairviewju ...



Pogled je moč oddaljevati in približevati, pri čemer vidiš v vsak kot trenutnega štuka hiše, kamor prideš na obisk.



Gospodinje zvečer rade igrajo poker in besno opravljajo. Prav iz babjih čenč zabinglja marsikaka nit štorije, ki jo je treba le prijeti in potegniti ..

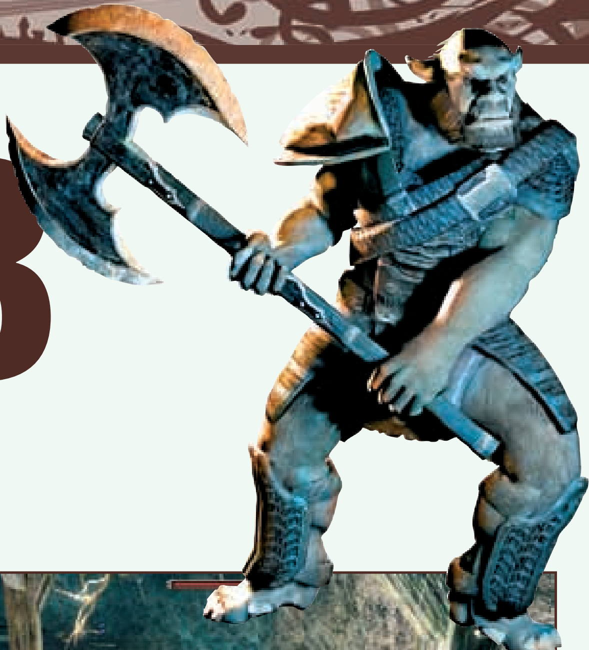
***Sneti* rad pogleda Razočarane gospodinje. Ne, ne čisla žalostno suhljate Longorijke: raje bi odklenil vulkan v poštirkani Bree.**

74

posrečena zasnova ✔ ujetje duha nadaljevanke ✔ dobra štorija ✔ slaba, neoptimizirana izvedba ✖ nema protagonistka ✖

Liquid Entertainment / Buena Vista Games

Gothic 3



Gothic 3 je bil moj in splošno najbolj pričakovan naslov tega leta. Nič čudnega, saj gre za novo poglavje zelo samosvojega igranja domišljijskih vlog, proslavljeno zavoljo velike svobode, naravne in očesu prijazne pokrajine ter privlačne življenjskosti. 89 in 90 za enico in dvojko sta bili zategadelj oceni na mestu, v tretje pa se je, oziraje na obljube, napovedovala slično visoka sodba, morebiti celo 91. Pričakovati je namreč bilo, da bo nadaljevanje finomehanično popravilo vse malenkostne minuse od prej, kar bi v navezi s trikrat tolikšno pokrajino kot v dvojki tvorilo res fantastično izkušnjo.



Vse živali in zveri od prej so prisotne tudi sedaj, novih pa je tudi kar nekaj, recimo levi, krokodili, bizoni in nosorogi.

Pričetek, ko se brezimni junak s klapo starih tovarišev Miltena, Diega in Gorna izkrca na celini in koj pade v množični spopad z orki, je obetaven ter tipično gotikovski, tako na uč kot po občutku. Nadaljnje urice previdnega odkrivanja in opravljanja kvestov zato hitro pritegnejo in kdor je dal čez pustolovščine na Khorinisu, se bo v Myrtani počutil kot doma, novinci pa bodo zaradi preproščine takisto navdušeni in hitro osvojeni. Prostrana dežela zopet nudi neomejeno pohajkovanje in očara z živo, verno prirodo: v gozdovih se prebijamo skozi gosto podrast in visoko praprot, na poljih se klasje ziba v vetru, med nogami se nam motajo zajčki, za nami med skalami žubori potoček, vsepovsod rastejo raznotere zdravilne zeli in tam dolaj na jasi se pasejo jeleni. Potem so tukaj naselbine, bodisi vasice, bodisi gradovi, ki enako prispevajo k sliki organske resničnosti. Že sama arhitektura očara, saj za razliko od sorodnih iger v Gothicih ne najdemo nobenih umetnih simetrij in natančnosti, vrstnih hiš ter pravokotnih ulic. Bajturine so vegasto postavljene, manjkajo planke in prebivalci imajo svoj dnevni ritem. Zjutraj se pretegujejo in rigajo, čez dan počno, kar pač imajo početi, zvečer posedajo okoli ognjišča in jedo kebab, ponoči smrčijo v svojih brlogih. Često na uhlje ujamemo njihove pogovore, posrečeni pa so tudi prizori, ko se živali spopadejo med seboj ali se zapletejo v naključne ravse s stražarji.



Gothicov svet ni tipičen za ta žanr. Med ostalim skoraj ni podzemnih blodnjakov v smislu starodavnih temnic ali podobnega. Je le nekaj (prepodobnih) krajših jam, votlin in rudnikov.

A tankočutni igralec kmalu uvidi manko kakršnekoli nove igralne sestavine. Vse prej naštete 'realističnosti' je vključevala že enojka polpeto leto tega. Je že res, da je vmesnik nadgrajen, kar pomeni tako preglednejša prikaza inventarja in statistik kot nekaj novih udrihalnih potez. Kot pridobitve ne morem zanikati niti (po mojem mnenju nepotrebne) vzdržljivosti, ki pogojuje šprint. Nadalje je spremenjen čarovniški sistem, ki najprej temelji na zvitkih, nato pa na učenju coprnij v kapelicah. Drži prav tako, da je grafično zadevščina močno napredovala in nudi krasne prizore. A pod to preobleko sta mehanika in sistem popolnoma enaka, zato je igranje pravzaprav na las podobno – če štejem še Night of the Raven – vsem trem



Tale akcija je bila seveda samomorilska, saj je celo z najbolj izvežbanim človečkom težko preživeti v odprtem napadu na orke. Boj drugače ne premore nikakršnih naprednih tehnik, zgolj drkanje knofa. Škoda, da ne letijo stran udi in glave. Predvsem male zoprne gobline bi z veseljem presekal na pol.



Gothic 3 ni grd, a Oblivion je lepši in raznolikejši, k čemur izdatno prispeva njegova večja barvitost napram Gothicovi tipični rjavosti. Pa še dosti bolj optimiziran je. Sumim, da gre tehnična neizpiljenost na račun JoWooda, ki je prehiteval z izdajo. Kot nekoč EA pri Ultimi IX.



● Pogosto se nam pridruži kakšen pomagač ali pa mi njemu. Le-ti niso nesmrtni in tudi pametni ne pretirano, zato bodo neredko ob jurišanju v največjo gužvo žalostno poginili. Zgodi pa se tudi v žaru spopada, da jih fašejo od našega meča. To za idealno rešitev kvesta seveda ni kul.



● Štorija se suče okoli iskanja petih pozabljenih artefaktov in ducatja zlatih čaš. Niti med ostalimi vlečejo tudi magi ognja. Ker coprniške rune ne delujejo, se moramo uriti v ancientni magiji, ki nam kasneje omogoči pomnjenje urokov. Dotlej pa lahko uprabljamo le zvitke.

doslejšnjim brezimnikovim podvigom. Sem sodi vse od lastnosti, učenja in veščin prek rokovanja z inventarjem, plenjenja trupel ter prodajanja ton opreme do samega avanturiziranja. Slednje še vedno sestoji iz previdnega lazenja po gošči, oprezanja za zvermi, izvabljanja posamičnih bitij iz tropa in partizanskega boja 'udri i beži'. Seveda je možno dirjati čez drn in strn brez ukvarjanja s tropi beštij, ampak uspešno mečevanje, sekiranje ter lokostreljanje dajejo prepotrebne izkušnje, ki herojčku omogočajo klesansebi jemlje voljo do rednega zaznamovanja, povrhu pa eden od mnogih hroščev povzroča uničevanje shranjenih položajev. Moja bilanca zaradi vsega naštetega je bila vsaj dvajset odstotkov stran vrženega časa, pri čemer so mi šle ob neki priliki v nič rekordne tri ure zavoljo pokvarjenega hitrosnemalnega predalčka. Kako neoptimiziran in luknjast izdelek so dali na police, priča 60-megabajtni popravek, ki se je na spletu pojavil vzporedno z izidom. Sploh ne tvegajte, da ga ne bi pred igranjem namestili (v roku tedgradil na drugačnih, bolj resničnih temeljih, recimo na socialnem, in ne na pehanju za cepanicami in oklepi s celim spiskom čarobnih lastnosti. No, kljub temu je takšne in drugačne opreme kar nekaj, od oprav prek bižuterije do silnih mečev in sekir, čeprav so napram skrajnostim tipa Diablo razlike minimalne. Moremo pa po novem vihteti po eno rezilo v vsaki roki. In še ena res dobrodošla noviteta so teleportirne coprnije za vsakega od mnogih krajev (dobimo jih šele na licu mesta, tako da je prva pot peške).



● Takole strašljivo senčenje nastane, če imamo v rokah baklo, medtem ko ognjena sablja senc ne meče. Razen te neumne napake je drugačen grafični motor kljub temu, da ima za osnovo onega iz Gothica 2, zelo dober. Le raznolikost pohištva se jim ob siceršnji skrbi za podrobnosti ni posrečila.



● Naloge, s katerimi nihče ne skopari, so raznosortne, toda največ jih ne pritiče našemu statusu Keanuja Reevesa. Tukajle po naročilu upornikov šunjačko streljam krave. Dokler me ne vidijo, je vse v redu. Enako velja za ostale tiholazne opravke.

je postave in bistrenje duha. Ker okoliški živelj na vseh koncih sveta predstavlja konkreten izziv, je napredovanje počasno in zaradi ponavljajočega se vzorca, velikega števila mesojedcev in pogostega umiranja na dolgi rok bolj duhamorno kot prej. Neprestano crkovanje gre na rovaš Gothicu lastnega arkadnega boja, v katerem so igralčeva spretnost, hitroprstje in sreča enako, če ne še bolj pomembni od junakovih lastnosti. Zato lahko kojci spočetka z res veliko mero potrpežljivosti z lokom ubijemo zmaja, po drugi plati pa bosta dva merjasca ob trenutni nepazljivosti spravila na drugi svet pošteno nabildan lik, predvsem ker večina nasprotnikov napada v verižnih sunkih, ki jih je skorajda nemogoče prekiniti. Napotek o pogostem in pravočasnem shranjevanju je zato na mestu. Vendar, avbe, ravno to je element, ki do kraja zabije žebelj najedljivosti. Snemalni in nalagalni časi so hudimano predolgi, kar že samo po na ali dveh pride že druga, itak nujna zaplata). Morda bo kdo navajanje hroščev in dolgotrajnega zapisanja ter včitavanja označil za pikolovstvo, vendar mi lahko verjamete, da celo na najhitrejših sistemih še kako vpliva na igralnost.

Seveda smo favno tudi v enki in dvojki redčili na podobno polžji način, a tretjič je to zapretiravano in še toliko bolj moti ravno zaradi glomaznosti terena. Pa še pridobljene izkušnje so vnovič nesorazmerne, kar je že star očitek seriji. Leglo zajcev ali naselje nekih mastnih hroščkov – ne eni, ne drugi se ne branijo – da tolikšno kvoto EXP kot orenk bolj zaguljena mrcina. Še ena velika napaka Gothica, ki se znova pojavlja, je slaba motivacija oziroma nagrajenost za postransko raziskovanje. Če karikiram: zaboji vsebujejo skoraj standarden nabor zajemalk, bakel, zelišč in strelic, votlina s stotinjo okostnjakov pa ne povrne niti vložka v napitke. Ampak v redu, Gothic je vedno Rdeča nit se ponovno vije okoli vojne oziroma orčje okupacije Myrtane. Če je bil v prejšnjih delih konflikt omenjan zgolj skozi novice in govorice iz oddaljenih krajev, smo zdaj sredi dogajanja. Vihre vojne žal ne izkusimo, kar je neizkoriščen potencial, saj bi bilo velikansko bojno polje nadvse spektakularen prizor. Vidimo pa veliko požganih bajturin, glavno mesto spominja na Stalingrad v Call of Duty in vsepovsod so orki ter zasužnjeni človeki. V gozdovih se zato gverilsko zbirajo uporniki, medtem ko so edini ljudje, ki jih okupator tolerira, najemniki. V predhodnikih smo se izključujoče pridružili enemu od klanov in članstvo obdržali do kraja. To pot nam vsaka stran nalaga raznorazna opravila, s čimer si nato višamo ugled pri njih. Z izjemo peščice nasprotujočih si kvestov se lahko udinjamo za vse tri tabore – oziroma se celo moramo, kajti v zasedenih mestih denimo ne pridemo v osrednji grad, dokler nimamo dovolj velikega



Stari prijatelji mali dinozavrčki nam seveda spet grenijo obstoj. Škoda, da ni tudi kreature, katere okostje je tam zadaj. To bi bilo vsekakor spektakularna žvau. Zmaji so, a imajo vlogo statistov.



Starodavne artefakte iščemo po nič manj starodavnih templjih, toda blodnjakov ni. Je pa dosti več nemrtvih kreatur kot poprej. Tukaj se mumij, okostnjakov in zombakeljnov lotevam z dvema bridkima mečema naenkrat.

spoštovanja med orki, tega pa dobimo le s kolaborantstvom. Škoda, da je ta sistem nelogičen in nezloščen, saj brez posledic za zavezništvo na enem koncu pomagamo partizanom pobiti krdelo orkov, na drugem lovimo sužnje za najemnike in na tretjem izdamo skrivališče upornikov sovražniku. Moramo pa kasneje vseeno sprejeti določene odločitve ...
Velikosti terena je kakopak primerno število mest, sogovornikov in nalog. V vsakem kraju nas pričaka vsaj ducat, raje več, kvestov. To sicer ne bi bilo napak, če se ne bi začele te naloge ponavljati: spucaj jamo / jaso / gozd od goblinov / trolov / merjascev, odnesi temu to in onemu ono, zmagaj v areni, rodi stvori deset kož / oklov / rožic, nesi hrano sužnjem ... Saj vem, da so to tipični frpjski kvesti, toda ko v peti od kakih petnajstih vasi špilaš nekega bednega kurička, dostavljača futra in deratizatorja, ti gre – ob vseh ostalih prej omenjenih najedljivostih – vse skupaj že močno na živce. Tolikanj bolj zato, ker konec koncev igramo Izbranca, ki ga omenjajo davne prekorbe, junaka, ki je v enki



Oblivion pelje Gothic 3 scat tudi v oziru raznolikosti folka. Z izjemo dveh plesalk in par 'female slaves' žensk ni sploh, deci pa so zvečine dveh oblik: eni so vampasti, drugi pa taki kot majhnoglavni grunti iz Warhammerja.

lastnoročno porazil Beliarjevega avatarja in v dvojki nemrtvega zmaja. Za koji kurac moram potem nositi kurja bedra sužnjem, hoditi po moko v mlin in zbirati šefle po skrinjah? Za prst v rit in pest cekinov, jebem jim mater jim jebem. Mar bi Nemškutarji izmozgali par možganskih puzel, ki jih serija ne pozna sploh. Svoje čase smo zabavljali nad naslovi, da je preveč nekih stikal in ročic, tukaj pa bi se takoj odpovedal tretjini ozemlja za nekaj kakovostnih logičnih zagonetk. In še nekaj se mi zdi skrajno butasto: prvi štorijalni kvest je, da najdemo starega znanca Xardasa. Izpolnimo ga šele nekje pri stopnji 35 po štiridesetih urah igranja!
Bom počasi sklenil tale nenavadni in, priznam, malce raztreseni opis. Gothic 3 je razočaranje, to je dejstvo. Najprej zaradi tehničnih napak in neoptimiziranosti, ki bo puščala kri slehernemu igralcu s povprečnim računalnikom; nadalje zavoljo počasnega in predvsem prežvečenega ter naveličanega sistema pobijanja življa in mikroopravil, na kraju pa preprosto zato, ker ostaja vse po starem, vključno s pomanjkljivostmi in slabo, nevzdušno (angleško) sinhronizacijo ter ponavljajočo se muziko. Pustolovščina je hudo prerazvlečena in če je osrednji, zeleni del dežele še čisto simpatičen, tega vsekakor ne morem trditi za moreči ledeni sever in prostrani puščavski jug. Za nameček je par detajlov celo slabših, na primer premajhen, grd zemljevid (ki bi nujno potreboval povečavo in zapiske) in spisek kvestov, ki namesto jedrnatih obnov nepraktično beleži pomanjkljive dialoge. In če sem že zajedljiv, se spotaknem še ob priročnik, ki najbolj spominja na fotokopiran drek. Založnik je hinavsko dal na police še tri smuke dražjo zbirateljsko izdajo z cunjastim zemljevidom in obeskom. Le kje so tisti časi, ko sta bili karta na tkanini in barvna bukvica serijska oprema frpjk? Ampak poštenost velja in četudi sem se obregal ob čeden kupček lastnosti, je igra ipak Gothic – v dobrem in v slabem. Kakor jezi, je tudi kot stara kurba: hitro potegne in dobro vleče ter nudi res veliko ur ubadanja. Kdor je preigral izvirnik in dvojko, bo tudi tega. Predpogoja sta le močan hardver in persenov napitek.



Strani, katerim se moramo prikupiti, je več. Najprvo so tu uporniki in orki, nato gozdovniki in plačanci, pa severnjaki in na jugu še nomadi ter ašašini. Vseeno občutka pripadnosti ni in ugled se nam ne more znižati.



Zaslon z lastnostmi, znanji in opremo so pošteno popravili, slaba pa sta zemljevid in beležnica. Po novem se moremo učiti vseh veščin in čarovnij, slednjih že relativno zgodaj. Nov je ščit, ampak blokiranje nima prave veljave.

LordFebo nestrpno dočaka enega redkih željenih naslovov, a razočaran ugotovi, da je dobil pogreto župo, polno mrčesa.

75

svoboden sistem igranja ✔ količina početja ✔ živ svet ✔ prav nič novega ✖ glede kvestov in fabule najslabša izvedba v seriji ✖ ogromnost sveta ni plus ✖ tehnična in mehanična nedodelanost ✖

Piranha Bytes / JoWood

Dreamfall (J154, 85)

Poberi Zoejin mobitel, ki je na stolu, nato ugotoviš, da zamuja v telovadnico. Odpri omaro in preobleci Zoe, nato se odpravi dol po stopnicah in se pogovori z njenim očetom. Odidi iz hiše in sledi potki, dokler ne srečaš Olivie. Vstopi v njeno trgovino in se z njo pogovori, nato odidi in zavij levo, da prideš do trga. Pri vodnjaku zavij desno, mimo taksija, na koncu poti pa je telovadnica, kamor je Zoe namenjena. V sredini je Jama, ki se ji opraviči za zamudo. Na vrsti je boj s trenerko, da se naučiš sistema tepežkanja. Ko se naveličaš mrcvariti miš, pojdi iz telovadnice, da dobi Zoe telefonski klic od Reze, ki jo čaka na trgu. Reza te čaka na foteljih zraven vodnjaka. Prosi te za uslugo, ki jo lahko sprejmeš ali zavrneš, rezultat je isti. Po telefonskem klicu se Reza odpravi, ti pa pojdi do taksija, ki te odpelje do podjetja Jiva. Pojdi gor po stopnicah in pokliči dvigalo, ki te odpelje v notranjost poslopja. Tam bo za kontrolami ženska, s katero se pogovori. Če jo prosiš za paket oziroma omeniš zamenjavo, bo šla v sobo na levi. Takrat steci do konzole zraven vrat in jo zakleni v sobo. V primeru, da se odločiš za druge opcije v pogovoru, sledi pretep. Zatem pojdi do konzole na sredini sobe, da odpreš steklena vrata. Na drugi strani vrat vidiš zaprto znanstvenico, zato poskusi odpreti vrata. Ker so blokirana, splezaj na škatlo levo od vrat, od tam pa na vrh sobice, kjer je zaprta znanstvenica. Odpri zaboj in spusti tlak. Splezaj nazaj dol in reši znanstvenico. Ko sta na varnem, se ji predstavi. Izročila ti bo paket, ki ga je želel Reza. S pridobljenim paketom pokliči taksi s pomočjo terminala, ki te odpelje na začetno lokacijo. Pri vodnjaku zavij levo od slaščičarne, Rezin blok je na vrhu stopnic. Vstopi v blok, pojdi po stopnicah gor v drugo nadstropje in desno do stanovanja 8, kjer živi Reza. Odpri vrata in na tleh vidiš mrtvo žensko, nato pa Zoe ujamejo policaji. Na zaslišanju priznaj vse in sčasoma jo bodo izpustili.

Lost

Pojdi v Zoejino sobo, kjer te ogovori Wonkers. Zatem se sprehodi do Olivie, ki ti nadgradi mobitel, da se lahko dokoplješ do Rezinega dnevnika. Odpravi se do njegovega stanovanja in uporabi mobitel na pečatu, kjer dobiš uganko. Vse, kar moraš storiti, je, da klikneš na enake simbole v zgornjem oknu, kot so prikazani v spodnjem okencu. Stopi v stanovanje in opaziš robota, ki uniči Lucio. Robota lahko onesposobiš na dva načina. Lahko se potiho plaziš okoli sobe do kopalnice, kjer uporabiš konzolo od tuš kabine. Robot pride v kabino, da bi ugasnil glasbo, ti pa zapri vrata in zalila ga bo voda. Pri drugem načinu se pretihotapiš do robota in iz njega prebereš podatke, s katerimi greš do Olivie. Ta ti naloži program na mobitel, s katerim lahko uničiš robota. Pojdi nazaj v stanovanje, priplazi se do robota in ga shekaj. Zmagoslavno pojdi do Lucie in odstrani poškodovane dele, nato pa se znova odpravi do Olivie. Ta zamenja en poškodovani del, zato pojdi do Zoejinega stanovanja in preostali manjkajoči del suni Wonkersu. Odpravi se nazaj do Rezinega stanovanja in tam sestavi Lucio. Pogovori se z njo, da ti odpre sef, v katerem je Rezin dnevnik. Vzemi Luciji dele, ki pripadajo Wonkersu, poberi dnevnik in pojdi do Olivie, da dešifrira del dnevnika. Po pridobljenih podatkih se odpravi do Zoejine sobe, sestavi Wonkersa in iz omare vzemi torbo, da se lahko Zoe odpravi na pot.

Po sekvenci prvič v Dreamfallu zaigraš z April, s katero moraš sesekljati dva vojaka.

201, Venice Newport

Pojdi skozi tunel, nato dvakrat desno in skozi še en tunelček, da prideš do The Fringe. Pozvoni, da te Charlie spusti v lokal. Pogovori se z njim. Zatem pojdi ven in po isti poti skozi tunel, nato pa levo in naravnost do konca, kjer ima Kitajec trgovino. Zavij desno od trgovine po stopnicah in čez most. Nato pojdi desno, takoj zatem pa levo, da prideš do ozke ulice. Pri križišču zavij desno, na drugi strani pa je hotel, kamor je Zoe namenjena. Ker je zaprt, se sprehodi povsem do zida na levi strani. Tu je oder, po katerem splezaj dol do kanalizacije. Zavij levo skozi tunel, dokler ne prideš do lestve. Splezaj gor, kjer ugotoviš, da so vrata zaklenjena. Uporabi mobitel in Liv ti pove, da potrebuješ onegaj za onesposabljanje ključavnic. Pojdi do Kitajca, ki pa bo v zameno zahteval program za mobitel. Ponovno pokliči Olivio, da ti pošlje program. Tega izroči Kitajcu, ki se bo držal dogovora. S pridobljeno robo pojdi nazaj do vrat in uporabi orodje za onesposabljanje ključavnic na le-tej, kjer te čaka uganka. Imaš štiri kroge, vsak krog ima še štiri znake. Na vrhu in dnu vsakega kroga je znak, kroge pa moraš zavrteti tako, da sta znaka na krogu in znaka na vrhu / dnu enaka. Po obračanju se ključavnica odpre in Zoe lahko vstopi. Na sredini dvorišča je utica, v kateri je sekira. Ker je na dvorišču pes, se premikaj počasi in le takrat, ko gre mimo vlak. Vzemi sekiro in se odpravi nazaj dol po lestvi. Od tam zavij desno, kjer Zoe najde kanto za smeti. Odstrani ji spodnjo ročico, nato štirikrat premakni smetnjak, da bo pod oknom. Splezaj na kanto, uporabi sekiro, da razbiješ deske na oknu, in se skobacaj noter. V kleti poberi ročaj od sekire in pojdi vohat lonce. Poberi krpo in jo uporabi z ročajem od sekire, to pa potem pomoči v lonec, v katerem je bencin. Stopi do grelnika, pritisni na rdeči gumb in postavi baklo pred ogenj, da dobiš gorečo baklo.

Pojdi skozi temni del, dokler ne prideš do sobe, v kateri je kri. Pri konzoli uporabi mobitel, da odpreš vrata na vrhu stopnic. Pojdi gor, kjer imaš tri možnosti, da se znebiš tipa, ki gleda teve. Če odgovarjaš pravilno, se ti ne bo treba takoj tepsti; najprej vprašaj, če je v hotelu kaj prostih sob, potem se mu zlaži, ostani miren in ga vprašaj za glavnega. V tem primeru imaš nekaj časa, da raziščeš poslopje, nakar te začne iskati in če te dobi, sledi pretep. Lahko ga pretepeš že po pogovoru, če odgovarjaš drugače. Tretja možnost je, da eno sobo nazaj povečaš hitrost pečenja pice in se skriješ v klet, ko jo pride pojest. Začne se basati s hrano in takrat je tvoja priložnost, da se počasi splaziš mimo njega. Nato pojdi po stopnicah gor in desno do konca v kopalnico, kjer odtrgaj ročko pri oknu. Pojdi v sobo, ki je desno od kopalnice in levo od stopnic, ter do okna, pri katerem uporabi ročko, ki si jo dobil v kopalnici. Splezaj skozi okno in gor po lestvi. Vstopi skozi okno in zavij levo v kopalnico, kjer vzemi brisačo. Nato pojdi do sobe, kjer je na tleh jogi in na njem rjuha. Če narkoman spi na njej, jo lahko vseeno vzameš in ga pretepeš, lahko pa se tudi skriješ, dokler ne odide iz sobe, in mu potem suneš rjuho. Pojdi do konca hodnika, kjer sta okno in radiator. Zveži skupaj rjuho in brisačo, tako dobljeno vrv priveži na radiator. Splezaj dol in vstopi v sobo na nasprotni strani. Tam odpri omaro in poberi sliko. Nato uleti Marcus, s katerim se Zoe zmeni, da se dobita v The Fringe, zato se odpravi tja in pokaži sliko Charlieju. Prisili ga, da pove čim več, nakar se bo začela dolga sekvenca. Po dotični pojdi gor po stopnicah do zadnje sobe levo, kjer lahko uporabiš mobitel.

Winter

Skušaj priti do hiše. Zoe pride v neznan svet, kjer sta trola. Mimo njiju lahko prideš na tri načine. Na začetku poti sta na tleh kamenčka, ki ju poberi. Ko prvi trol gleda v vodo, uporabi desni miškin gumb in vrzi kamenček v vodo. Steci do roba ploščadi in postopek ponovi za drugega trola. Druga možnost je, da se plaziš mimo trolov, ko gledata v vodo. Tretja možnost je, da ju enostavno namlatiš. Kakorkoli že prideš mimo, zraven



ploščadi je na drogu svetleče jajce, ki ga poberi in od tam nadaljuj pot do velikega mlina. Od tam pojdi gor po stopnicah, kjer je mehanizem z volanom. Jajce postavi na vrh mehanizma, nato obrni volan. Poberi jajce, pojdi pod mlin in se ga primi, da te popelje visoko na oder. Preskoči luknjo v odru in na koncu poti splezaj po lestvi. Sledi potki, dokler ne najdeš stene z narisanimi znaki, na katere pritisni v zaporedju: levi, srednji, levi in desni. Pojdi skozi portal. Razbij vrata in nadaljuj pot po stopnicah gor. Po pogovoru z Benrime pojdi ven in se pogovori s slepim Bobom, ki sedi zunaj. Pojdi nazaj v krčmo in vprašaj Benrime za vino. Nato zapusti krčmo in pojdi mimo Boba ter v dolino stran od velikega stolpa, da prideš do trga. Prvi trgovec na levi je tisti, ki ga iščeš. Ponudi ti zamenjavo za začimbo; sprejmi in se odpravi nazaj proti krčmi. A namesto da zaviješ v krčmo, pojdi mimo nje v dolino, kjer boš opazil modela z brado. Ta ti bo dal začimbo, ki jo potrebuješ, zato se vrni v krčmo in govori z Benrime. Stopi do pulta in daj začimbe v vino, ki se kuha. Za tabo je čutara, ki jo poberi in jo uporabi z loncem, v katerem je vino. Sedaj imaš dobrovoljček, ki ga je hotel slepi Bob. Izroči mu ga in ga vprašaj za informacije. Sprehodi se do trga, pri trgovcu zavij levo skozi tunel in nadaljuj pot, dokler ne naletiš na prvo osebo. To je nora Clara, pogovori se z njo. Vrni se na trg; tam, kjer kroži velika žival, boš moral zaviti desno v ozko ulico, kjer je njen ljubljenček. Da ti vojak ne teži, počakaj, da pride beštija pred njega. Tako lahko smukneš v ozko ulico in rešiš živalco iz kletke. Vrni se h Clari in se pogovori z njo. Magda je tista prodajalka, ki meša juho v velikem loncu zraven trgovca, pri katerem si bil prej. Povej ji, da te pošilja Benrime Salmin. Nato sledi Brynnu.

Prvič v igri zaigraš s Kianom, s katerim boš moral premagati vse nasprotnike. Nato se pogovori z osebo, ki ima rdeče lase. Prekine vaju deklina, ki ji sledi do vrat, kjer sta dva stražarja. Stopi skozi vrata.

Alchera

April naj gre iz krčme in do velikega stolpa. Zraven je zidarski oder, na katerega moraš splezati. Na levi strani odra je stražar, zato pojdi okoli odra po desni strani, da prideš stražarju za hrbet. Počasi se pretihotapi do njega in ga onesposobi. Lahko ga napadeš, a bo poklical pomoč, nakar boš moral pretepsti vse. Splezaj na oder. Na balkonu stopi tja, kjer so vrata priprta, uporabi desni miškin gumb in prisluškuj pogovoru. Nato pojdi do stolpa, sledi neznancu v krčmo in pobaraj Benrime po njem. Pojdi dol po stopnicah in skozi vrata.



Z Zoe stopi do avtomata za žvečilne gumije, na katerem uporabi mobitel, da dobiš žvečko. Le-to odpri, da dobiš nalepko. Odpravi se po stopnicah navzgor, kjer stoji moški, s katerim se pogovori. Če mu omeniš muzej, punco, komunikacije v službi, čenče in muzej, se prikaže njegova punca in dobiš dve vstopnici. Od tega daj eno punci z imenom Riko. Če govoriš drugače, bo Kenji raztrgal vstopnico in jo vrgel v smeti. Pobrskaj po smeteh in poberi oba dela vstopnice, ki ju zlepi z nalepko s čigumija. S karto pojdi do gondole in jo uporabi, da se odpelješ proti muzeju. Po vstopu vanj pojdi do konca, kjer pritisni na rdečo konzolo. Po tečnarjenju varnostnika stopi do igrače, kjer stoji Hiro. Če si vzel čigumi, mu ga daj in ga prepričaj, da zamoti varnostnika. Če si dal Riki vstopnico, pa lahko ona prepriča Hira, da sproži alarm. Nato pojdi do rdeče konzole in jo shekaj z mobitelom. Odpri omarico na koncu sobe in se preobleci v delavca. Stopi v prejšnjo sobo in se splazi skozi ventilacijski jašek, od tam pa na drugo stran prehoda, kjer stoji ženska, ki ti bo zatežila. Reci ji, da si nova, in stopi v dvigalo. Na vrhu je robot, ki te lahko skuri, zato se skrivaj za avtomati, rožami in podobnim. Zavij desno in takoj levo do konca, da prideš do pisarn. V srednji vrsti vidiš moškega, ki sedi za konzolo. Zapleti se v dolg pogovor z njim. Pojdi dol po stopnicah do stopnje -58, kjer se prižge zelena luč. Tudi tu patruljira robot, zato se po potrebi skrivaj v luknje v zidu. Zavij desno in hodi toliko časa, da najdeš zarezo v zidu. Razišči jo in uporabi telefon, da bo Damien odprl vrata. Pojdi do vrat z modrima nalepkama in tam poberi kapsulo, v katero vstavi črva. Zatem se sprehodi do vrat z zelenima nalepkama: tam skeniraj sebe na velikem skenerju ter črva na majhnem skenerju. Pojdi do vrat z nalepkama v obliki ščita. Tu ugotoviš, da ne moreš vstopiti, zato se odpravi do vrat z rdečima nalepkama. Na tleh boš videl pajkastega robota, na katerem uporabi mobitel, da ga dobiš v vodenje. Poišči pajka, ki patruljira, uniči ga in mu vzemi podatke. S pajkom pojdi v sobo, ki ima na vratih ščita, in se postavi na kvadrat desno od vhoda. Deaktiviraj laserje. Z Zoe se odpravi do te sobe, preišči beli plašč in iz njega poberi ključ. Teci do vrat, ki imajo rdeč krog, in na njih uporabi pridobljeni ključ, da se odpro. Desno od vhoda je konzola, ki odpre še ena vrata pred tabo. Tam patruljirata znanstvenika, mimo katerih se moraš pretihotapiti, da prideš nivo niže. Bodi previden, da te ne zasačita. Spodaj je blizu stopnic majhen stolpec, kamor vstavi črva.

Z April pojdi dol po stopnicah in sledi potki pred sabo, dokler ne vidiš neznanca v črnem. Nadaljuj pot do stopnic, kjer trol zabrunda, da se odprejo vrata. V tistem trenutku hitro smukni skozi vrata, da se ne zaprejo. Če si zamudil, počakaj na nasled-

njega trola. Po vstopu v sobo se skrij za oltar in uporabi desni miškin gumb na vratih pred sabo, da vidiš, kakšno kombinacijo bo vtipkal trol. Nato nadaljuj po stopnicah navzdol, dokler ne vidiš kipa v steni. Obrni disk v zidu tako, da bo znak v obliki peščene ure na vrhu. Pojdi naprej, kjer se boš moral skrivati pred stražarjem. Če te ta dobi, teci nazaj, da te pošast ne ubije. Pri križišču zavij levo, dokler ponovno ne vidiš pred sabo kipa v steni. Tokrat disk obrni tako, da bo znak v obliki pisma na vrhu. Obrni se in teci v nasprotni smeri, kjer na koncu poti najdeš še en kip. Disk obrni tako, da bo znak v obliki kroga na vrhu. Od tu zavij levo in pojdi do konca, kjer vidiš steno, ki ima razpoko. Trikrat jo porini, da prideš na drugo stran. Teci naravnost gor po stonicah do konca, potem levo in nato desno, da najdeš četrti disk. Obrni ga tako, da bo znak v obliki trikotnika na vrhu. Nadaljuj gor po stopnicah, dokler ne najdeš sarkofaga. Odpri ga in vzemi svetleče jajce. Pojdi dol po stopnicah, kjer vidiš železna vrata: sem vstavi jajce v sredino kot ključ. Sledi potki, dokler lahko. Na balkonu zavij levo po stopnicah navzdol, da ti začne trol slediti. Obrni se in teci nazaj do balkona, potem po drugi strani dol, da tako zafrkneš trola. Nadaljuj pot po stopnicah do vrha, od tam pa splezaj dol pri odprtini v obzidju, da se znajdeš za hrbtom drugega trola. Odplazi se v drugo smer in potem zavij levo ali desno.

Z Zoe šprintaj gor po stopnicah in potem levo, da prideš do dvigala v katerega vstopi. Če ti pot prekrižajo komandosi, se skrij v odprtine v steni.

Morpheus

Ko stopiš iz dvigala, pojdi naravnost, dokler ne srečaš zelenega stvora. Po pogovoru teci levo, dol po stopnicah in skozi barakico na drugo stran. Od tam teci do srebrne kante na desni strani, splezaj na vrh in skoči na lebdečega robota. Z April se odpravi po stopnicah navzdol in se pogovori z Benrime. Nato zapusti krčmo in zavij desno po poti navzdol, ki je sedaj odblokirana. Pri trgu pojdi desno, da prideš do pristanišča, kjer je na pomolu možicelj v črnem. Z njim se pogovori tako, da uporabiš vse opcije. Nato se sprehodi do trga, kjer se pogovori s trgovcem, ki ima na mizi le svečo. Izroči ti knjigo, zato se vrni do možiclja v črnem in mu jo ponudi. S Kianom se sprehodi po stopnicah navzgor.

Destiny

Sledi črnemu možu, dokler se ne ustavi, nato se pogovori z Vranom. April se znajde v kraljestvu varuha, zato pojdi čez most na otok in po stopnicah navzgor. Po pogovoru z Gordonom se odpravi nazaj do portala. Z Zoe ponovno skušaj priti do hiše iz njenih prividov.

Convergence

Kiana napadeta upornika, zato ju ubij. Nato zaslišaj modela, ki sta ga bojevnika varovala. Po zasliševanju pojdi proti trgu. Kian bo zaslišal še Zoe, nato odkorakaj iz stolpa in sledi potki, dokler ne srečaš April, s katero se zapleteš v pogovor. Z April pojdi do stolpa in zavij desno, kjer je luknja v obzidju. Vran prileti do Zoe in ji pove, da sta jo z April prišla rešit, zato potrkaj na vrata celice. Stražar pusti odprto okence. Poglej skozenj in ugotovitve sporoči Vranu. April naj gre do Roperja (modela, ki ti je dal prej knjigo) in ga prepriča, da ti izroči napoja, ki ju nesi Vranu. Zoe naj uporabi kislino, da uniči ključavnico. Stopi iz celice. Na drugi strani zapora je stražar, ki se mu približaj na tako razdaljo, da lahko uporabiš desni miškin gumb in dimno bombo, ki mu jo Zoe vrže pod noge. S paznikom se lahko sicer spustiš v dvoboj s pestmi, vendar je ta pretep težko dobiti. Zatem ga preišči in poberi ključ, s katerim odkleneš železna vrata. Pojdi dol po stopnicah, dokler ne naletiš na novega paznika, ki bo hotel sendvič. Sporoči to novico Vranu. Z April pojdi v krčmo, kjer zateži Benrime za sendvič. Nato greš lahko do Roperja, ki ti da uspavalni napitek, ki ga lahko uporabiš s sendvičem. Pojdi nazaj do stolpa, kjer je na desni strani vrat cev, skozi katero se govori. Uporabi jo, da te spustijo v stolp. Pojdi gor po stopnicah, na drugi strani hale odpri železna vrata in se približaj bojlerju. Desno od njega je dvigalo za hrano. Potegni ročko, v dvigalo položi sendvič in potegni ročko še enkrat. Zoe naj gre ponovno dol, kjer je stražar zaspal, zato se splazi mimo. (Če si sendviču dodal napoj, se ti ni treba plaziti, ker se je paznik zastrupil.) Povsem spodaj srečaš April. Skupaj pojdita levo od vhoda, kjer so vrata za v kuhinjo. Dekleti naj greta mimo kuhinje v drugo sobo, kjer naj s skupnimi močmi premakneta zaboj proti oknu. Zoe naj pobere vrv za vrati, spleza na zaboj in priveže vrv na kljuko pri oknu. Dekleti lahko tako zbežita. Zoe naj vpraša Vrana za nasvet in za Briana. Pojdi do velikega trga, kjer se pogovori z Brianom. Kian vdre v krčmo, kjer boš moral zaštihati dva upornika, potem pa pojdi gor po stopnicah in do zadnjih vrat desno, kjer srečaš Na'ane. Po pogovoru med Zoe in Brianom odidi skozi vrata za sabo.

All that we see or seem ...

Vse, kar moraš storiti tu, je, da slediš možu v črnem.

Crossroads

Z Zoe zgolj hodi po potki do sekvence. April naj gre gor po lojtrah in čez viseči most. Za hišico so stopnice, po katerih pojdi dol in od tam proti ploščadi, kjer se pogovori s Karo. Nato pojdi na ploščad za njo in levo dol do vode, kjer srečaš Na'ane. Pojdi levo od nje po mostu. Ko prideš do ploščadi, pojdi do vrha, kjer naj bi bil sel. S Kianom greš desno, kjer boš pri hišici našel ozke stopnice, ki vodijo navzdol. Pojdi dol in potem do tam, kjer je April govorila z Na'ane. Nato odidi tja, kjer si končal z April. Kian lahko v pogovoru z Vanonom uporabi katerokoli možnost, ker je rezultat na žalost isti.

Faith

Ko se Zoe zbudi, pojdi do konzole in jo vklopi. Nato se sprehodi na drugo stran sobe in odpri vrata, da se Zoe obleče topleje. Odidi iz stanovanja. V St. Petersburgu naj gre Zoe desno skozi odprta vrata in do nadzorne plošče avta, kjer uporabi orodje za onesposabljanje ključavnic. Uporabi mobitel, da shekaš avto, ki se zaleti v gume. Zdaj lahko splezaš nanj in na požarne stopnice, od tam pa po lojtrah navzgor. Zavij desno do konca, kjer so še ene lojtre, po katerih moraš splezati. Pojdi do velike črke, ki komajda še visi. Zoe naj jo porine, da pade dol. Splezaj dol po lestvi in skozi luknjo, ki jo je naredila velika črka. Pri tem pazi, da te ne dobi robot. Prebij se do tal, od tam teci okoli tekočega traku na drugo stran, kjer je na steni plošča. Odpri jo in stisni stikalo, da pride elektrika. Pojdi spet na drugo stran tekočega traku, gor po stopnicah in levo, kjer sta konzoli. Desno uporabi tako, da bo žerjav postavljen povsem gor in čisto levo. Nato uporabi levo konzolo in spusti žerjav na tla. Ponovno se sprehodi okoli tekočega traku do tam, kjer sta žerjav in bela mreža. Zahakljaj žerjav za mrežo, odidi nazaj do leve konzole in žerjav potegni v zrak, nato splezaj skozi nastalo luknjo. Stopi na desno stran mize, odpri predal, vzemi ključ in ga uporabi na levi omarici za sabo. Iz nje poberi kartico, ki odpira vrata. Sprehodi se na drugo stran sobe, kjer je zraven vrat konzola, na kateri uporabi kartico. Vstopi, pritisni na stikalo in poberi podatkovno kocko, ki je v otroški hiši. Pojdi nazaj v glavno sobo, kjer uporabi podatkovno kocko na konzoli, ki je na levi strani mize. Oglej si filmček, nato pojdi do steklenih vrat in uporabi kartico, da se odprejo vrata. Odpravi se gor po stopnicah in proti konzolama za žerjav. Tam blizu so vrata, ki imajo zeleno lučko in zraven konzolo. Tu uporabi kartico, da prideš iz poslopja. Pojdi do glavnih železnih vrat, znova uporabi kartico in vstopi v taksi.

Reversal

Sprehodi se do Zoejinega stanovanja, kjer te pričaka Helena.

The Longest Journey

Pojdi do hiše in steci po stopnicah ... ***Hagbard***

Secret Files: Tunguska (J149, 70)

Nina se znajde v opustošeni očetovi pisarni. Poberite fotografijo, kamnino, keremično posodo in stekleno bučko. Nato po telefonu pokličite policijo in zapustite pisarno. Na hodniku poberite delček rastline in z napisa ob vratih ugotovite, kdo v sosednji pisarni navija tehno. Odpravite se v halo muzeja, tam z liste preberete številke sob v muzeju in ob pregledu podstavka tiranozavra odkrijete prestrašenega hišnika. Ta po govoru za seboj pusti ključ, ki ga uporabite za odprtje varnostne omarice na hodniku in utišanje Maxove kompilacije. Zdaj se pogovorite z njim in ob ponovnem vstopu v očetovo pisarno še s policistom, ki vas napodi iz muzeja. Tu poberite rumeno črepinjo in s ključi odklenite sedež motorja, tam so očala in mobitel. Sedaj se z motorjem odpravite domov.

Doma

Poberite kasetnik (ob pregledu v inventarju dobite baterije), knjigo (šatuljo) in s pisalne mize pico, svinčnik ter solnico. Odpravite se ven, kjer poberete selotejp, lepilo, ročaj vedra, pumpo, rokavico in kolesno vilico. Slednja pride prav v očetovi sobi: najprej odgrnite del preproge, nato z vilico izbezajte kaseto iz špranje. Kaseto predvajajte na radiu na očetovi mizi in dobili boste namig za računalniško vstopno kodo. Rešitev je 2, 3 (na avtomobilski tablici), 4 (četrtina lukenj na kanalizacijskem pokrovu), 2 (gargojla pred muzejem). Preberite e-pošto in se z motorjem odpravite nazaj pred muzej. Pogovorite se s deklico in ji ponudite pomoč. Najprej ji popravite kolo. S kolesa vzamete zračnico, jo s pumpo napihnete in odpeljete nazaj pred svojo hišo, kjer luknjo zapazite tako, da zračnico potopite v bližnje vedro. Združite rokavico in lepilo, oboje zalepite na zračnico in popravite kolo. Liza vam v popravilo zaupa fotoaparat, ki ga 'popravite' z baterijami, ki ste jih vzeli iz kasetnika. Vrnite ji ga in v zahvalo dobite magnetek. Z njim iz akvarija v očetovi sobi potegnite ključ, s katerim odlenete knjigo. Dobite listek in očetov imenik, tam preberete naslov pošiljatelja e-pošte.

Oleg

Odpravite se do njegove hiše. Tu poberete plastično vrečko in se, po pogovoru z Olegom, odpravite za hišo. Ukradite palico in skozi okno poškilite za Olegom. Pred glavna vrata bo prišla muca. Dajte ji pico, telefon s selotejpom prilimajte na muco in ji nato pico zasolite. Muca bo stekla noter. Uporabite telefonsko govorilnico, da jo spravite ven. Dovolj ima vašega mučenja in se ugnezdi na drevesu, vaš mobitel pa ostane na veji. Združite vrečko, ročaj vedra in palico ter z dobljenim spravite mobitel z drevesa.

Muzej, drugič

Pojdite domov, sledi kratek filmček in gremo na pogovor k Maxu v muzej. Dobite diadem in si iz njegove sobe prisvojite še vrečko gipsa, kislino ter (z vilico) rdečo perlo iz totema. Podrobno preberite muzejski listek, saj je čas, da malce zmanjšate svojo zbirko predmetov. Kislino zlijte v stekleno bučko in vanjo potopite kamnino, da dobite ametist. Združite očala in rumeno črepinjo. Skupaj s perlo imate sedaj vse tri 'kamne' za diadem, le spraviti jih še ne morete vanj. To storite tako, da stresete gips v keramično posodo, dodate vodo (iz radiatorskega ventila v očetovi pisarni) ter delček rastline. Z dobljenim namažete diadem in vanj vstavite vse tri kamne. Dobljeno odnesite v halo muzeja in ga podržite pred lučjo. Malce počvekajte s Maxom in v njegovi sobi po podrobnem pregledu reliefne plošče iz nje poberite kovanec. Odnesite ga v očetovo pisarno in ga pridružite zbirki. Sedaj se aktivira puzla, kjer morate postaviti kovance tako, da so horizontalno, vertikalno ter v obeh diagonalah vedno vsi štirje različni. Rešitev:



Moskva

Malce akcije, veliko govorenja in že ste v Rusiji. Poberite matico, razcepljeno palico, delavčevo malico (sendvič, elastika), cegel. Z njima podložite kombi, s sendvičem podmažite dvigalko in jo poberite. Pogovorite se s delavcem in stražarjem, slednjemu s fračo (palica, elastika, matica) razbijte luč in dal vam bo časopis. Ko pregledate cigaretne ogorke, ga lahko vprašate še za cigareto. V časopisu popravite številke za loto s svinčnikom in ga dajte delavcu. Poberite cev, palici (stražar ju ukrivi) in trak ter pojdite v kanalizacijo. Dobite vžigalice, z dvigalko odprite vrata in palici uporabite na lestvi. Znajdete se v kantini. Poškilite pod vrata veceja, da izveste, da strojevodja išče ključ. Pojdite naprej in preslišite pogovor. S vžigalicami prižgite cigareto in jo podtaknite na krožnik. Ob pregledu omarice dobite radio, kuverto (navodila) in nogavico. Sedaj pojdite nazaj pomagat strojevodji. Cev povežite s vodovodno pipo in jo speljite v pisoar, odprite vodo in pojdite nazaj v kanalizacijo. Ob vratih, ki ste jih odprli, je odtočna cev: nanjo s trakom privežite nogavico. Zdaj lahko odprete ventil. Vzemite nogavico in jo dajte strojevodji, naj kar sam spravi ključ iz nje. Odpravite se do vlaka, pogovorite se z vojakom in izvedeli boste klicno številko centrale. Pojdite nazaj na pogovor s stražarjem, ki vam pove imena specialnih agentov, ki stražita vrata. Pokličite centralo z radiem (15, 48) in agenta bosta odšla. Pojdite v sobo, ki sta jo stražila, in poberite identifikacijsko značko, s katere preberete kodo za zaklenjeno omarico v slačilnici (31545). Dobili boste dovolilnico, ki jo pokažete vojaku za vstop na vlak.

Vlak

Poberite sok, suho sadje in iz kuhinje med. Pojdite v naslednji vagon na pogovor z znanstvenikoma. Vzemite kos kruha in iz naslednjega vagona stovatno žarnico. S slednjo zamenjajte šibkejšo v vagonu s spečim vojakom; prižgite luč in potem, ko bo znova zaspal, lahko iz njegovega nahrbtnika vzamete odvajalo. Sedaj pripravite marmelado za znanstvenika, v posodo v

kuhinji zmešajte sok, med, suho sadje ter odvajalo in pripravljeno namažite na kruh. V prazno steklenico soka natočite vodo in že lahko zagrenite življenje znanstvenikom. Starejšemu dajte kruh z marmelado, mlajšemu pa zlijte vodo po električnem razdelilniku. Ko ju ni več, poberite kozarca z vzorci, vzemite vzorca ven in ju združite. Skupek v kozarcu položite na mizo. Po znanstvenem sestanku se znajdete v pisarni, malce prebrskajte mizo in že vas bodo zaprli. Poberite pasjo vrvico, kos mesa, gumijasto in železno cev. Meso dajte v kozarec in v desno kletko, vzemite psu kost ter z njo odprite sesalnik. Dobite lasno iglo in šop dlake. S železno cevjo zbijte strešno okno, jo povežite s vrvico in s tem zlezite na vrh vagona. Vzemite vrvico in jo položite med oba dimnika, nato položite šop dlake v desni dimnik ter dimnika zvežite s plastično cevjo. Po vrvi zlezite nazaj v vagon, kjer poberite lobanjo, vazo in iz predala, ki ga odprete s lasno iglo, kipec. Kipec postavite tja, kjer je bila vaza, ter vse štiri obrnite tako, da gledajo v isto smer kot Lenin. Odpre se skrivni prostor; tu poberite knjigo in jo postavite na knjižno polico. Odpre se nova niša, tja postavite lobanjo in odkrije se sef. Naloga je ugasniti vse luči. Kliknite na polja v temle zaporedju:

o o o o o
o o o **5** o
o **1** **2** o o
o o o o o
3 **4** o o o

Bolnišnica
Sedaj nadzorujete Maxa. Naberite jagode, stlačite jih v vrečko in jo dajte Olegu. Z rešilnega vozila preberite telefonsko številko in jo pokličite po mobitelu. Medtem ko Oleg simulira, se izmuznete v bolnišnico. Poberite škarje in si oglejte čudno senco v obliki ključa pred vrati, nato poglejte svetilko, s škarjami vzemite ključ in odklenite vrata. V sobi poberite ročni ventilator, poslušajte diktafon in pobrskajte po kartotekah. Max izve ime pomirjevala in ga lahko pobere s stojala. V operacijski sobi dobite skalpel, injekcijo, amoniak in stetoskop, ki ga uporabite za prisluškovanje na naslednjih vratih. Potem stopite skozi vrata, kjer opazite stražarja, ki gleda teve. Odpravite se ven sabotirat njegov prenos in spotoma s stetoskopom prisluhnite cevi, ki je poleg stranskih vrat. Pod cev dajte amoniak, z ventilatorjem ga razpršite navzgor in s tem zbudite Nino. Z njo poberete posodo, kamen in odejo. Le-to raztrgajte na steni in združite dobljeno vrvico s kamnom. Spustite jo po cevi in z Maxom si lahko sedaj izmenjavata predmete (želeni predmet uporabite na cevi). Max naj ji da skalpel, s katerim odrežete nogo stolu in nekaj pene z ležišča. Nogo, peno in skalpel dajte Maxu, ki lahko gre zdaj grenit življenje stražarjem. Pojdite pred glavna vhodna vrata bolnišnice in s skalpelom uničite satelitsko anteno. Pripravite pihalnik (noga stola, injekcija, pomirjevalo); sedaj lahko na hodniku odstranite podstavek z vrat ter zaprete stražarja. Da se ne bo razburljal, ga skozi nišo pomirite s pihalnikom. Z oglasne deske morete zdaj pobrati risalni žebljiček in potopiti peno v župo. Pojdite nazaj ven in Nini dajte peno ter nogo stola. Zdaj naj naredi mišolovko. Združite vrvico, peno, posodo in nogo ter dobljeno postavite pred luknjo. Nina ujame podgano, ki naj jo spusti Maxu. Z Maxom pojdite do drugega stražarja na vrhu stopnic in mu za vabo spustite podgano. Ko jo lovi, mu na stol postavite v pomirjevalo namočen risalni žebljiček. Stražar se bo onesvestil. Vzemite mu ključ in odklenite vrata.

Tunguska, prvič
Končno smo prišli do Tunguske. Najprej vas čaka preklemano veliko dela za tri zaslone. Iz džipa vzemite kečap, prvo pomoč (vodko) in lopato. Vstopite v jurto in ugotovili boste, da starec potrebuje zdravilo. Poberite kuhalnico, vrček, škarje, nitko in rešeto. Opazite, da je na ognjišču delno sežgan papir. Pojdite ven in se z lopato spravite nad zaboj ter drevo. Dobili boste deske in velik kos lubja. V vrček postrgajte malo smole z drevesa. V napajalnik vode položite kos lubja in spustite vodo iz soda. Košuta bo pritekla, a nam še ne koristi, zato samo natočite vodo v vrček in se odpravite po potki desno. Tu poberite kamen, z njim nabrusite škarje in z lopato odkopljite encijan. Rešeto postavite nad odprtino in na njej stopite smolo v vrčku. Poberite oboje in se vrnite pred jurto. Ostrizite košuto in njeno dlako najprej povežite z nitko, nato pa jo nataknite na kuhalnico. Dobljeni čopič pomočite v vrček s smolo in ga uporabite na papirju v ognjišču. Recept pokažite starcu in dal vam bo steklenico, v kateri pripravite napitek. Najprej dodajte vodo, kečap in vodko, nato jo postavite poleg priprave za trenje orehov ter vanjo stisnite encijan. Sedaj morate pripravljeno pogreti. Na ognjišču prižgite deske s vžigalicami in postavite nazaj rešetko. Tu pogrejemo napitek in ga serviramo starcu.

Tunguska, drugič
Vstopite v staro brunarico, poberite črepinjo in cunjo ter odidite ven. Očistite okno s cunjo in odidite po potki do drvarnice. Poberite petrolejko in cev (tale punca ima očitno fetiš s cevmi) in se odpravite naprej. Poberite matici s kolesa, cev dajte v tank, napijte se vodke in natočite bencin v steklenico. Vrnite se do drvarnice in pretočite bencin v generator. Ko požene tuljavi, namagnetite matici. Nazaj v brunarico. Namočite cunjo v petrolejko, položite jo v kamin, poberite alu folijo in s cunjo obrišite notranjost kamina. Znotraj napisane številke morate vnesti na kompas. Iglo usmerjate z namagnetenima maticama in srednjim gumbom. Matici razporedite takole: spodaj in desno, ena desno, zgoraj in levo, spodaj. Dobite filmski kolut. Popravite objektiv s združkom alu folije in črepinje, nanj dajte kolut ter si ga oglejte.

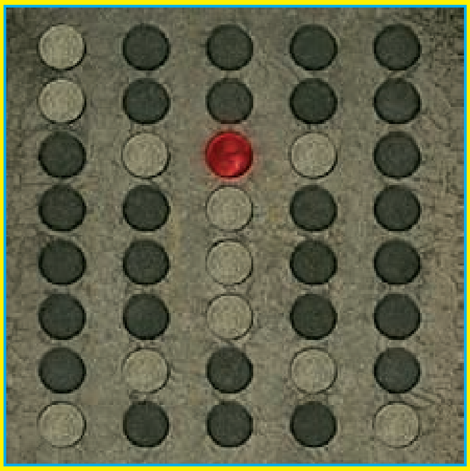
Kuba
Nina se znajde na Kubi pred umobolnico. Najprej pogovor s stražarjem, vstopite v recepcijo in poberite časopis. Od bolniške sestre Sabrine ugotovite, da hoče v politiko. Pojdite naprej, pokramljajte s pacientom, ki postavlja hišico iz kart, ter vzemite očala zraven gramofona. Pojdite nazaj ven in na dvorišče. Poberite drva; od delavca na počitku zveste, da bo pričel z delom, ko se bo iz dimnika kadilo. Pojdite v kuhinjo, tam vzemite uteži, kuhalnico, klešče, vilico in čebulo. V štedilnik dajte drva in časopis. Ogenj prižgite z očali in s kleščami vzemite oglje iz žerjavice. Pojdite do stražarja in ga nagovorite, da vam nariše Sabrinin portret. Dajte mu oglje in umirite sestro tako, da položite uteži na gramofon. Dobljeno sliko odnesite Sabrini, ki sliko vzeme iz vrečke in jih hoče še več za svojo kampanjo. Vrečko položite na ogenj in črn dim bo delavca končno spravil delat. Pacientu se bo podrla hišica iz kart; fotokopirate lahko sliko. Kopije dajte Sabrini in spustila vas bo v bolnišnico. Preglejte vse v sobi in po ponovnem pogovoru s Sabino bo stražar



začel odnašati smeti na dvorišču. Z vilico pritrdite sliko poleg vrat in naslednjič, ko bo šel čez, se ta ne bodo zaklenila. Vstopite in odlenite trezor s kombinacijo, katere rešitev je na sliki s piratom. Število nog pirata, mačka, papagaja in pajka (1, 4, 2, 8). Dobljeno kaseto si oglejte na videorekorderju in prišli boste do Pereza. Vrnite se na dvorišče umobolnice, poberite sliko in iz ognja vzemite še en košček oglja. Oboje dajte Perezu in narisal vam bo sliko.

Irska
Poberite znak in zastavo ter stopite v gostilno. Pogovorite se z lastnikom in vzemite kozarec. Nazaj ven in do morja. V kozarec natočite vodo, poberite ribo in kamen ter se pogovorite z ribičem. Pojdite v pub, kjer ob kamin postavite kozarec, da dobite sol. Počvekajte z barmanom, položite ribo na znak in jo specite na kaminu. Z v morju zmočeno zastavo vzemite ribo iz ognja. Dajte jo gostu, ki zdaj zahteva še limono. Pojdite ven, na prometni znak dajte zastavo, vrnite se na kratek pogovor s barmanom in že bo tovornjak na cesti izgubil zaboj. Iz njega poberite limono in jo dajte barmanu. Ko se pogovarja, mu v viski stresite sol. Ukradite ključ in z njim odklenite klet ob morju. Iz nje vzemite baklo in viski ter slednjega dajte ribiču. Sedaj lahko odveslate s njegovim čolnom.
Znajdete se na Morangievem posestvu, z Morangiejem v vodnjaku. Vzemite meč in polkno ter pojdite skozi vhod na levi. Vzemite žico, v mučilnici pa klešče in verigo. V spalnici sta kovanec in skrivni prehod, ki je zaprt z več vrati. Vrata odpiramo s opremljanjem viteza. Za sedaj mu dajte meč in polkno za ščit. Pojdite nazaj na dvorišče ter skozi druga vrata v vežo, na vrhu stopnic poberite svetilko in konice puščic. Pojdite nazaj ven in v mavzolej. Prižgite svojo baklo na tukaj viseči. Zlijte olje iz svetilke po sarkofagu, prižgite ga z baklo in na vrhu se bo pojavila odprtina. V mučilnici prižgite ogenj s baklo, primite kovanec s kleščami in ga dajte v ogenj. Žgočega uporabite na železni devici, da dobi obliko prstana. Ohladite ga tako, da odveslate nazaj na obalo in ga tam potunkate v morje. Ko ste že tu, pojdite do bara in poberite odpadli žleb. Znova stopite v klet ter s kleščami izpulite desko. Konice puščic pritrdite v primež in na le-tem skrajšajte desko. Vrnite se na posestvo in v mučilnico. Na raztezalnici razdelite žleb in z dobljenim opremite viteza. Dajte mu še prstan in stopite v skrivni prehod. V niši pri mostu je ključ, s katerim odprete sarkofag. Notri najdeni amulet z žico privežite na verigo in ga dajte vitezu. Pojdite v vežo, položite desko na pručko ob kaminu in nanjo položite kamen. Pojdite po stopnicah in spustite lestenec. Kamen bo odbil vrh dimnika, ki ga posadite vitezu na glavo. Sedaj lahko po skrivnem prehodu pridete do Morangieja.

Himalaja
Vzemite živalsko lobanjo s kolom vred ter pojdite v notranjost jame. S kolom zrinite skalo v vodo in dvignila se bo torbica, v kateri je nekakšen ključ. Uporabite ga na na spodnji od treh lukenj na začetku. Odprla se bo pregrada, v tem prostoru je puzla. Kamne morate postaviti tako, kot so na risbi v očetovem dnevniku. Prišel bo Oleg in vas pohvalil za najdbo.



Urg?
Začnete v kopalnici. Poberite odmaševalnik in nekaj papirja. V delavnici dobite ključ, železno ploščo, sliko, ročko in nekakšno stvar. Dotično uporabite na primežu, da dobite ukrivljeno stvar. Na vrtalnik položite železno ploščo in nato papir. Zaženite vrtalnik, papir bo zagorel. Z ukrivljeno stvarjo primite ključ in ga segrejte v ognju, nato z njim odklenite vrata. Stopite na hodnik. Pojdite levo v kotrolno sobo, poškilite skozi okno in vzemite dinamit. Pojdite po stopnicah dol, vzemite ribiško palico, vrnite se nazaj gor in ribarite po desni platformi za obleko ter umazanim perilom. Odidete ven, kjer ugotovite, da ste na južnem tečaju. Poberite vedro in pojdite desno do kitolovke. Namočite perilo v mast in vzemite čutaro. Sedaj se odpravite desno od baze, vzemite znak in v luknjo položite dinamit. Spustite se do zamrznjenega človeka in dobili boste vžigalnik, amulet ter dnevnik doktorice. Vrnite se v bazo, pojdite na hodnik in vrzite perilo nazaj na platformo, ki ne bo več prenesla teže. V vedro naložite sol in jo potresite po ledu poleg kitolovke. Malce zapustite zaslon in sol bo prežrla led. Vzemite ribiško palico, vžigalnik (?!) uporabite kot vabo in ulovite ribo. Vrnite se v delavnico, na inkubator dajte odmaševalnik in z amuletom naredite luknjo v steklo. Dobili boste jajce. Pojdite do pingvina, dajte mu ribo in zamenjajte jajci. Dobljenega uporabite na mašini ob vhodu in gretje bo začelo delovati. V delavnici uporabite čutaro na vrtalniku. Z zamaškom zamašite odtok v banji in jo napolnite z vodo. Sedaj odstranite jekleno jajce; voda v banji bo zaledenela in iz varnostne kamere lahko vzamete kaseto. Predvajajte jo v nadzorni sobi in v dnevnik se vam bo zapisala koda za most (2, 5, 1, 3). Vnesite jo in vstopite v sobo s radarjem. Iz zaboja vzemite signalno raketo ter vžigalice in se odpravite do kitolovke. Raketo potopite v mast in jo uporabite na harpuni.
Nekaj čvekanja in spet ste na hodniku. Spustite se po levem dvigalu. Ročko (tapper) uporabite na ventilu, znak pa na ledeni sveči. Pojdite v naslednjo sobo. Poberite francoski ključ, uporabite silikon na znaku za nevarnost in ukleščite ledeno svečo v verigo. Dobljeno zataknite med cevi na desni. Poberite matico, ki medtem pade na tla. Pojdite nazaj do sobe z velikim radiatorjem in pred kamero pomolite vžigalnik. Na ventil dajte matico, združite znak in francoza ter s tem odprite ventil. Sedaj pred kamero pokažite znak za nevarnost in zgodilo se bo par stvari. Povzročite malce kaosa. Dajte jajce Olegu, pod mašino zabrišite mobitel in kamero obrnite proti dvigalu.


Najdi.si
KAM
ODHAJATE
DANES?
ZEMLJEVID
NAJDI.SI
LAHKO BI PREJ POGLEDAL NA BREZPLAČNI NAJDI.SI ZEMLJEVID!!!
Grafika:
spletna POSTAJA
Išči pametneje.
www.najdi.si

Dawn of War: Dark Crusade



Heroju lahko v roke damo večjo pletilko ali pihalnik in mu na glavo poveznemo rogato pokrovko. Oprema se razlikuje glede na frakcijo, bi si pa želel dodajanja recimo posebnih sposobnosti.

Od samih začetkov žanra realnočasovne strategije smo vajeni, da nas v dodatkih avtorji počastijo s po enim posebno nafrfuljenim tankom ali res rogato zverjo za vsako stran in kupom hudo zateženih enoigralskih nalog. Pač za potešitev frajerjev, ki tačas že snemajo speedrune skozi original. Jedrske misije v Covert Operations in zadnja zergovska stopnja v Brood Wars so čista klasika. Winter Assault, prvi dodatek za warhammerjevski Dawn of War (J135, 86), je pomenil odmik od tega modela, ker smo bili deležni povsem nove frakcije, ki (niti po načinu igranja) ni bila kopija katere od prejšnjih. Plus nove enote za stare sprteže. Toda Relic je sedaj podrl še eno utrdbo tradicije, namreč prakso, da smo zelo redko deležni več kot enega dodatka na naslov.



Navkljub temu, da je Dark Crusade samostojni dodatek, je treba za nalinijsko igranje s prvimi petimi rasami posedovati original in Winter Assault!



Tauonci so v igri tudi dejansko tako lepega videza kot v miniaturah. Super za tiste ZF-zanesenjake, ki so jih Eldarji s svojim malodušjem odbijali.

Dawn of War je nameram pisan na kožo, saj svet Warhammer 40.000 premore mnogo več kot standardne dve do tri sprte strani. Povrhu je bila želja ljubiteljev, da se vsebina v igri dopolnjuje. Prejšnjim petim se v Dark Crusade tako pridružijo Necroni in Tau. To je skupaj sedem frakcij. Dajmo še enkrat: sedem. Dejstvo, da je lahko simulacija more v akcijskih relnočasovkah že uravnoteženje dveh ras, ljudi pri Relicu očitno ni skrbelo. Namečkoma imata obe, sploh Necroni, posebnosti. Tauonski imperij predstavlja klasične vesoljce s svetlobnimi pokalicami v rokah, le da so za razliko od propadajočih emo Eldarjev, starih klasičnih vesoljcev, oni mlada in vzpenjajoča se civilizacija. Glavna premisa Tauoncev so močne enote kastnih pripadnikov za boj na daljavo, ki pa so od blizu šibke, zato jih je treba kombinirati bodisi z 'divjaki' iz podjarmljenih ljudstev, da jih po čefursko branijo, bodisi s še večjo ognjeno močjo, da nasprotnik ne uspe priti blizu in jim česa razčesniti. Možnosti se izključujeta, zato imamo pri igri z armado Tau dve ločeni možnosti, se pravi smeri Kauyon in Mont'ka (Vior'la v igri žal ni zapopadena). Necroni gredo še dlje. Ker so to, po domače rečeno, terminatorji, ki jim je treba dodati zaničljivost do vsega, kar niso oni sami (presneti ksenofobi, kje je Hanžek?!), potrebujejo le energijo. Zgolj eno surovino, torej, vendar so po drugi plati povsod hude počasnele in zato zavzete ter utrjene strateške točke pri njih pospešijo grajenje enot in raziskovanje. Zanimiv pristop, ki odlično deluje.

Novih enot so zopet deležne obstoječe rase. Kaotični heroj lahko sedaj zmutira v Daemon Princa, Imperialci so dobili prepotreben Heavy Weapons Platform, orkovska horda, ups, WAAAGH!, pa sedaj frajari z bling bling Flash Gitzi, ki kosijo vse pred seboj. Space Marines so sprejeli medse elitne lovce na demone, Grey Knighte, kar bržčas žal pomeni, da Inkvizicije kot ločene frakcije ne bomo nikoli videli. Toda najbolj se v spomin vtisne eldarski Harlequin, ki šviga po bojišču, prevrača vse levo in desno ter dobesedno preprečí pehoti, da bi karkoli počela! Da si pogrizeš nohte. Z vsemi skupaj kombinacij in eksplozivnega klanja lep čas ne bo zmanjkalo, le Tauonce naj malo zategnejo, ker so za odtenek premočni.

Ha, ni še konec! V Dark Crusade ni klasične kampanje, temveč se po planetu Kronusu v korakih pomikamo po strateški karti, in sicer v vlogi katerekoli od sedmih strani. Zgodbo govorijo zapiski o sleherni od zasedenih provinc, kar je še ena zanimiva ideja. Pristop je zelo enostaven, saj lahko napadamo le z osrednjim herojem enkrat na korak, medtem ko so obrambne posadke provinc statične. Postavljanja stavb ni, surovine se nalagajo edino v sredstva za utrjevanje ozemelj z garnizijami. Ko napademo, smo glede na stopnjo utrjenosti ciljne province vrženi v realnočasovni boj z eno ali več nasprotnimi bazami, izjeme pa so poveljniška ozemlja, ki so prave velike enoigralske misije v starem slogu. Da bi ne bilo dolgčas, je moč heroja skozi uspehe dodatno opremiti in mu dodeliti stražo. Žal pa nikjer ni izkušenj. Nasploh razen strateškega dela ni novosti v sistemu, kar je bilo morda moč pričakovati, a bi si vsekakor želeli pokrpanja nekaterih slabosti. Zlasti potem, ko je tu že Company of Heroes spod rok istih avtorjev, ki je za celo generacijo naprednejši. Mar bi nas presenetili še tu.

Shas'o Aggressor vas bo zopet zasvojil z Dawn of War. Za višje dobro!

82 dve (!) novi samosvoji frakciji ✔ strateška karta ✔ še vedno eksplozivna ✔ niti na strateški ravni ni izkušenj ✖ starajoč se sistem ✖

Relic / THQ

Need for Speed: Carbon



Največji založnik, pa tako nizki kakovostni kriteriji in manko vsakršnega posluha za mnenja razumske javnosti! Serijo Need for Speed želi EA z najmanjšim možnim vložkom pomolsti do zadnje kapljice. No, resnici na ljubo je tudi kapljic že zmanjkalo, zato je četrto mestno preganjanje suhi nateg, tako uporabnikov kot vsebine. Tole je namreč jebivetrno skropucalo z ništrcem novosti, ponavljajočimi se napakami in namečkoma celo izvzetimi elementi. Lep poklon jubilejnemu, desetemu poglavju.



Kanjonsko dirkanje je sestavljeno iz dveh rund. Najprej vozimo za nasprotnikom in glede na zaritno bližino novačimo točke, v drugo pa se red zamenja. Kdor ima več pik, zmaga.

Carbon – ime naj bi dobil po kalifornijskem Carbon Canyonu – je naslednik Most Wanteda, saj v njem bije isto srce, tako tehnično kot igralno. Da je nekaj narobe z izvirnostjo razvijalcev, nakaže že začetek, ki je enak onemu v MW: bavarca M3 GTR, s katerim se pripeljemo v mesto, v uvodni dirki uničimo in spet pričnemo na dnu. Spremenjen je edinole motiv: na ulicah vladajo avtomobilstične bande in z zmagami moramo osvajati eno občino za drugo. Ker se izdelek šlepa na proslavljeni film Tokyo Drift, sta osrednja načina drsenje in drič nizdol po hribovski cesti. A tržniško izpostavljanje obojega je bedno, kajti drift sta v enaki obliki poznala oba Undergrounda, dočim je kanjonsko dirkanje kvečjemu kul dodatek, ne pa na vsa usta opevana revolucionarna nevidenost. Zlasti ob dejstvu, da so brez razloga ukinili enega najboljših in najbolj uživantskih sestavnih delov zadnjih treh izdaj, merjenje pospeškov (drag).
Novost, dasiravno le pogojno uporabna in bolj kot ne posiljena, so tolpni pajdaši, ki nam med dirko na ukaz nudijo zavetrje, iščejo bližnjice ali se nešportno znebijo nasprotnikov. Prav tako so po novem avtomobili, okoli štirideset njih, razdeljeni v tri razrede. Tako imenovane tunerje zastopajo zvečine japanski navitki tipa skyline, lancer, RX-8 in 350Z, mišičnjake predstavljajo starodobniki, kakršna sta charger in GT500, ter novejša viper in korveta, med eksoti pa najdemo dva lambiča, dva poršeja, par mečk i slično. Nič ferrarijev sploh. Vendar razvrščanje v skupine nič ne spremeni, saj ni nobenih dirk le za določen tip. Še ena pridobitev je zmogljivo modeliranje lastne kozmetične opreme iz že tako velikanske zbirke predpripravljenih odbijačev, pragov, koles, spojlerjev ter pokrovov motorja. Autosculpt, kot se zadeva marketinško imenuje, je posrečen vložek, ki pa je vreden toliko kot recimo grafično ustvarjanje lastnega lika v frpjki oziroma ga bodo na dolgi rok častili le tisti z Barbie-sindromom. Je že res, da je mogoče avto 'fotografirati' – celo med vožnjo – in ga prenesti na EAjev strežnik, vendar taki mali korenčki ne morejo izničiti siceršnje mizernosti in nenaprednosti.
Grafično je špil velik korak nazaj napram Most Wantedu. Ker se oblikovalcem ni ljubilo ubadati s podrobno in pestro okolico, so igranje spet postavili v mrak. Da bi še bolj zabrisali pusto, statično okolje, so pogled med dirkanjem pretirano zameglili (motion blur). Nadalje očitam programerjem, da niso popravili grafičnih minusov od prej, zato je kljub povprečnemu videzu igbanje slabo optimizirano. Težave so zlasti na dvojedrnikih in še vedno ni mogoče izbrati širokozaslonskih ločljivosti. Slednje je še bolj vnebovpijoče zato, ker je naslov vendarle razvit za novodobne konzole, konkretno za splovitev PS3. In konec koncev, igri manjka blišča. Ene in iste dečve, ki naznani štart, smo že naveličani. Kje je spektakel iz Hitrih in drznih in dirkaški šovi z ducati obcestnih avtomobilov in frač v minikah? Zakaj je leta 2006 prizorišče dirke še vedno le krogec na cesti in ne od daleč viden shod papagajastih vagnov? Kje je šrekiranje po garažnih hišah?
Dirkanje samo je tako, kot smo ga doslej vajeni, torej povsem arkadno, brez rabe zavore in z izjemo nekaterih mišičnjakov nadmočno vodljivo. Ampak ker nas že predolgo pitajo z istim, smo tega novodobnega needforspeedovstva že prenajedeni. Boljši fizikalni model in prisotnost poškodb bi izkušnjo zagotovo dvignila. Je pa res, da bi moral založnik za kaj takega seči globlje v tošel. Proge niso nič posebnega in so ponovno obokane kot bob steze, čeprav sem prepričan, da bi varianta Midnight Cluba, v katerem ceste med dirko niso ograjene in se sami odločamo, katero pot bomo ubrali do naslednje nadzorne točke, obogatila igranje. Razne nametane bližnjice, ki smo jih videli že v predhodnikih, občutka ne popravijo. Niti ne policajski pregoni, ki so izvedeni do pičice enako kot lani. Med dirkanjem so le manj moteče lučkasto spremstvo do cilja, nakar pričnejo najedati s čelnimi naleti in hitrim množenjem. Znebimo se jih s sesutjem raznih stolpov in streh na njih betice. Prav jim je, drekom modrim. Obvezno ubadanje z njimi ni več del osred-



Na rečem, avtomobili so dobro zmodelirani, vse ostalo pa smrdi. Next-gen my-ass.



Autosculpt nudi trilijardne kombinacije, četudi je kosov manj kot v Undergroundu 2. Hidravlike ne pogrešam, neonke, pihanje nitrove pare in predvsem spinerje pa.



Pomočniki, kot je tale, ki mi nudi zavetrje, so le izjemoma koristni, saj je špil itak lahek. Mar se resnično niso uspeli izmisliti nič boljšega?



Za uspešno driftanje mora biti hitrost višja kot v Undergroundih, zato zahteva veliko spretnosti. Ni se mi blazno dopadlo, saj bolj spominja na vožnjo čolna.

nje kampanje, marveč so prisotni v ločenih izzivih. Med slednjimi najdemo še čuda nalog, ki odklepajo ekskluzivno robo. Drugače je špil nadvse kratek. Večigralnost deluje le čez EAjeve namenske strežnike (lokalna mreža je nerazumljivo izpuhtela) in po novem more dirkati do osem ljudi. Razdeljenega zaslona itak ni, kot tudi ne lova na rekorde z duhcem. Na presenečenje je prav tako graje vredna glasba, ki za razliko od prejšnjih inačic enostavno ne gre v ušesa. In kot da vse prekofaličarstvo ne bi bilo zadosti, se je založnik odločil še za splovitev zbirateljske različice (pri nas je ni na voljo), ki prinaša dodaten disk z dokumentarcem o razvoju, tri nove avte (koenigsegga CCX, nissana 240SX in jaguarja XK) ter par kožic. Sem samo jazst čudak, ki meni, da taki dodatki izdaje ne naredijo 'zbirateljske', marveč le še bolj zbijejo vrednost oni drugi? Reči, kot je pridodan DVD za sto tolarjev, bi morale biti pač privzete v navadni škatli.

LordFebo ne razume EAja, majke mu. Carbon ni diamant, marveč oglje!

61

če nisi kupil predhodnikov, je kul ✔
nelubricirani nateg ✖ ne samo, da ni novosti, še stare reči so izostale ✖

Electronic Arts (na)tlačenka 160

Flight Simulator X

Evo, pa smo ga dobili. Po treh letih nestrpnega čakanja in ugibanj je 13. oktobra ugledal luč sveta novi Flight Simulator. No pravzaprav smo si že prej lahko predstavljali, kaj bo novega, saj je Microsoft izdal demo verzijo v začetku avgusta, ki je dokaj dobro nakazala spremembe.

Flight Simulator je legenda med računalniškimi simulacijami letenja, saj se ponaša s šestnajstletno zgodovino, in je hkrati najbolj priljubljena civilna oponašalka frčanja. Njena zgodovina je polna mejnikov in tudi verzija X postavlja novega; če zaradi drugega ne, zato, ker je opazen odmik od doslej tipične težnje k združljivosti s prejšnjimi izdajami. Če prišleka pogledamo z očmi izdelovalca dodatkov, lahko rečemo, da FSX skorajda ukinja združljivost z dodatki, narejenimi še za Flight Simulator 98, na dosti področjih pa tudi s kasnejšimi različicami. To za marsikoga pomeni ponovno iskanje (in kupovanje) dodatkov, za izdelovalce le-teh pa najprej študiranje novosti in nato bodisi predelovanje obstoječega dela, bodisi izdelavo povsem na novo. Na forumu priznane nemške založniške hiše z aditivi je zaslediti, da bo treba prilagoditi veliko večino le-teh, še več pa jih bo nujno izdelati z ničle, najsi gre za letala ali letališča.



● Virtualna pisarna boeinga 737-800 nove generacije je na las podobna originalu, knofovje je klikabilno.

Flight Simulator X domuje na dveh DVDjih, in sicer v dveh različicah: Standard in Deluxe. Razlika med njima je predvsem v številu letal (18 v Standard, 24 v Deluxe), letališč (40 proti 45), mest (28 proti 38) ter misij (dobrih 30 proti dobrih 50). In ceni, Deluxe stane 18.900, Standard pa 15.900 SIT. Prav tako sta v verzijo Deluxe vdelana novi, tako imenovani glass cockpit – najmodernejša različica komandne plošče, in letalska kontrola. Deluxe pobere celih 10 GB trdega diska, kar je nemalo v primerjavi s prejšnjo verzijo, Flight Simulator 2004: A Century of Flight (Joker 121, 76), ki je brez dodatkov zasedla le dobra 2 GB. Razlog tiči v podrobnejšem terenu in teksturah, položenih čezenj. Ena od zamer pri FS2004 so bile razmazane teksture cest in železnic, saj je človek težko rekel, kaj te črte sploh predstavljajo. Tokrat so ceste v skladu z rekom 'če ne gre, vzemi večje kladivo' precej boljše in na njih poteka promet. Tudi ozemlje je neprimerno lepše in, tako kot dve leti tega v prejšnji verziji, posejano s stavbami ter zelenjem. Slednjega je kratkomalo ogromno! Celo nivo poraščenosti 'sparse', ki je prvi na lestvici od nič do džungle, je preveč, saj je Slovenija tudi tu podobna amazonskemu pragozdu. Nadalje so avtorji dodali kupe premikajočih se objektov: ptiče, čezoceanke, čolne, jahte, jadrnice, vozila na letališčih, žirafe ter slone v Afriki in še marsikaj. Pri tem so stavbe in teksture tal bolj prilagojene posameznim regijam sveta. V primerjavi s podobnima simulacijama X-Plane in Condor je v tem pogledu Flight Simulator na neprimerno višjem nivoju.



● V švicarskih gorah je za reševanje najbolj primeren maule orion s smučkami, kar je le ena od zanimivih misij.

Nekatera v osnovni program vključena letala so znana iz prejšnjih verzij, a nekaj je popolnoma novih. Stari znanci so piper J-3 cub, cessna 172, cessna in 208 grand caravan, extra 300, mooney bravo, Beechcraftova beechraft 58 baron in beechcraft 350 kingair, douglas veteran DC-3, bombardier learjet 45, boeing 737-400 ter boeing 747-400, Bellov jet ranger in robinson 22. Na zunaj pri njih ni opaziti sprememb, se pa odražajo v dinamiki letenja, kar posebej velja za helikopterje, saj je z njimi končno moč lebdeti. Seznam novosti se začne z ultra lahkim zmajem (air creation trike ultralight), za jadranje pa so izbrali DG-808S, ki je dosti primernejši za nove čase in s katerim je moč jadrati po pobočjih ter na termiki. Za letenje nad rekami in med gozdovi ter čez zasnežena pobočja avtorji priporočajo simpatičnega maule oriona, dočim morejo navdušenci nad pristanki na vodi sesti v legendi – bodisi enomotorni dehavilland beaver DHC2, bodisi v Grummanovo gosko (goose). Privrženci prevažanja med letališči po pravilih instrumentalnih procedur lahko poleg že starega para Boeingovih frčoplanov izbirajo med novim 737-800, Bombardierjevim CRJ700 in airbusom 321. Slednje je presenečenje, saj pri razvoju Flight Simulatorja že dolgo sodeluje Boeing, medtem ko so bili Airbus Industrie potisnjeni v ozadje. To se pozna v pilotovi pisarni, saj je kontrolni pult B737-800 neprimerno boljši od Airbusovega. Še vedno pa v teh dveh računalniško naprednih frčoplanih kraljuje Garminov GPS, o katerem v pravem letalu seveda ni duha, ne sluha. Kot smo za zaslonom sedeči piloti pričakovali, ni sledu o TCASu (sistemu za preprečevanje trčenja v zraku) ali celo FMSu (računalniškim programiranjem leta). Moč pa je reči, da so ostali kontrolni pulti klasičnih letal boljši, čeprav so še vedno preprostejši kot pri enakih letalih drugih avtorjev.



● Končno so prišli na svoj račun tudi ljubitelji zmajev. Prelet marine med poletnimi počitnicami je tokratna novost.

V prejšnjih različicah Flight Simulatorja je bila osnovna kabina dvodimenzionalna, z možnostjo virtualnega 3D po vzoru drugih simulacij letenja, z izjemo X-Plana, ki uporablja 2D panel. Tokrat je 3D osnova, pri čemer lahko preklopimo v stari način. V trirazsežnem kabinskem načinu zdaj obstaja kar nekaj pogledov, pri katerih si lahko pomagamo z miško, in dodanih je par novih zunanjih. Med drugim se lahko iz pilota prelevimo v opazovalca po zraku letečih lepotcev ali kontrolorja. Ustvarjalci so kot bonbonček dodali simulacijo nihanja glave med zavoji v 3D pilotski kabini. Nasploh je bi-



● **Aerovleka nad Innsbruckom z glasbeno spremljavo variometra. Fizika je opazno boljša, kabina realnejša in užitek za ljubitelje jadranja zagotovljen.**



● **Letošnja novost je 'glass cockpit', kar pomeni vse na enem zaslonu. Nostalgija za klasičnimi komandnimi ploščami? Mogoče, toda čas gre naprej in letala z njim.**

la podoba deležna veliko pozornosti. Terenu in letališčem so namenili dosti časa in opaziti je ogromno detajlov. Seveda pa to pomeni, da potrebujemo močan mlinček. Pri testiranju smo uporabili dve računali, eno s srčiko athlon 64 3200 in drugega z Intel core 2 duo T6400 ter boljšo grafično kartico. Razlika je bila očitna in pričakovana, saj ima prvi računalnik, ki z lahkoto poganja FS2004, z novo inačico veliko težav. Zato je normalno pričakovati, da Flight Simulator X zahteva jako zmogljiv stroj, posebej ker izkorišča zmogljivosti sodobnih grafičnih kartic.
Letenje z osnovnimi programskimi frčoplani in zrakomlati se na prvi uč ne razlikuje od verzije 2004, to-



● **Z zrakomlati je možno lebdeti. To je ena od pohvalnih izboljšav, na druge bomo pa še čakali!**

da ob večji pozornosti opazimo, da vse ni čisto tako, kot je bilo. Letalna sredstva zdaj poznajo inercijo, kar se odraža predvsem v zavojih. Še vedno pa dinamika letenja zaostaja za komercialno manj zanimivim, a aerodinamično naprednejšim X-Planom. Privlačno je letenje z jadralnikom DG-808S: tu je moč zahtevati vleko, ki plastičnega ptiča potegne na slabih tisoč metrov in že se lahko pridružimo jati naravnih ptic, ki jadra po pobočjih in išče termične stebre. Za lažje iskanje slednjih je moč vklopiti vizualno predstavo termike, podobno kot pri Condorju. Vendar pa termika v FSX še zdaleč ni tako odvisna od vremena kot pri Condorju. Vreme je sicer ostalo enako, oblaki so enaki kot v prejšnji verziji, z možnostjo prenosa podatkov prave vremenske situacije z medmrežja. Novost je le vizualni efekt mokre in zasnežene piste, sicer pa vreme nima kakšnega vpliva na jadralne pogoje (vzgorniki, termika), kakor je to zmodelirano v Condorju. Pri osnovnih frčoplanih se zlahka opazi, da je simulacija namenjena množicam, tako onim, ki letenje šele spoznavajo, kot tistim, ki se lahko z naletenimi urami že hvalijo pred letalskimi cicibani. Zahtevnejši piloti bodo zato spet raje posegali po X-Planu ali Condorju. Prvi ima boljšo dinamiko letenja in hitrejšo grafiko (čeprav hkrati mnogo preprostejšo, nekako na ravni FS2000). Condor pa je znan kot vrhunska simulacija jadralnega letenja, a z mankom vsega zunaj tega in s slabšo pokrajino. Letala, ki so vključena v temeljno verzijo FSX, je moč enostavno upravljati, še vedno lahko izvajaš vragolije, ki bi si jih v realnem kovinskem ptiču težko privoščil ali pa si jih sploh ne bi mogel. Je pa velike kritike vredno to, da je osnovni nabor letalic v špilu namenjen zelencem, dočim bodo morali zahtevnejši poseči po (plačljivih) dodatkih, ki nivo letenja, kot je pri FS v navadi, pošteno dvignejo. Pričakovali bi, da bodo vsaj novi letečneži bliže realnosti, a ni tako, Microsoft v tem pogledu zgleda ostaja pri svoji strategiji, ki se glasi: ponudi dobro osnovo, detajle, kot so realnejša letala in podrobnejša letališča, pa prepusti skupnosti. Zlasti CRJ700 deluje kot kak vojaški lovec, airbus bi potreboval vsaj zaviralnik pri spuščanju in še kaj bi se našlo. Za vse leteče naprave je znova moč reči, da so preveč občutljive na premikanje palice, a to je stvar okusa in nastavitev.
Tako kot v prejšnji različici je sestavni del Flight Simulatorja X kontrola letenja in promet drugih po zraku letečih strojev po bolj ali manj resničnih planih letenja. Tudi sedaj je to možno in na ta način lahko poustvarimo zamaške na aerodromih. Na kontrolo letenja je padalo precej kritik, saj je nemalokrat zahtevala ponoven prilet do letališča (go around). Te težave so sedaj krepko omilili, drugače pa kakih pretresljivih novosti tu ni. Vredno je omeniti, da se sedaj v Evropi uporabljajo milibari in ne več palci živosrebrovega stolpiča.
Da bi bilo letenje še zanimivejše, so avanture – oziroma naloge, kot so znane sedaj – pošteno predelali na ta način, da letenje dobi nov pomen. Večina jih je zastavljenih tako, da se lahko uporabnik postavi v vlogo pilota reševalne službe, avio taksija ali komercialnega pilota. Nekatere so pravi izzivi, kot je pristanek z jumbom v pogojih skoraj ničte vidljivosti v Singapurju ali iskanje ponesrečenega pilota. Verzija Deluxe hkrati skriva možnost, da se uporabnik preizkusi v vlogi kontrolorja dogajanja, ki se odvija v virtualnem zraku. Tu se mora več ljudi s Flight Simulatorjem X povezati po internetu. Z dotično novostjo bodo gotovo konkurenca nekaterim spletnim združbam, od katerih sta pri nas najbolj znani organizaciji VATSIM in IVAO. Ti že nekaj let virtualno združujeta domače pilote in kontrolorje letenja, prve s simulacijami letenja, druge s simulacijami radarske kontrole.
Microsoft je z novo verzijo Flight Simulatorja naredil platformo, ki bo z novostmi in spremembami postavila nove mejnike, četudi to prinaša težave z ujemanjem dodatkov iz prejšnjih različic. Na FS se namreč ne gleda kot na zaključeno igro, ampak kot na ogrodje, za katerega bo – po stari navadi – na voljo množica dodatkov in izboljšav. Za izdelovalce dodatkov so s to verzijo dobro poskrbeli. Žal pa stare hibe ostajajo, recimo dinamika letenja priloženih letal, čeprav je treba vedeti, da je simulacija v tej obliki namenjena najširšim množicam.



● **Doslej smo pogrešali učinek 'mokre steze' in temu primerno obnašanje letala.**

Popolno letalno simulacijo bodo prinesli šele dodatki, razmišlja Kapetan Gorchi.

72

igranje vlog ✔ nova letala ✔ lepa grafika terena ✔ boljša izkoriščenost grafičnih kartic ✔ v veliki meri enak letalni model kot prej ✖ slaba združljivost za nazaj ✖ strojna zahtevnost ✖

Microsoft **natlačenka 158**

Sid Meier's Railroads

Sida Meierja ni treba predstavljati, kajti oče Civilizacije je ikona v tem fohu že več kot dvajset let. Car, pika. Vedno je imel rad vlake, zato jih najdemo v veliko njegovih špilih. Tokrat se je znova osredotočil nanje in naredil še eno namensko poslovno simulacijo upravljanja železniškega podjetja. Jasno, na taisto karto igrajo vsi Railroad Tycooni, njegova druga najuspešnejša blagovna znamka.
Podobnosti med njimi in Railroads ni malo. Ekonomija temelji na njih, kar je načeloma dobro, saj je RRT povečini uspel ravno zaradi sijajnega trgovsko-distribucijskega modela. Trojka je v J125 dobila solidnih 89. A podhranjenost na tem mestu je prvo, kar bo resen tajkunovec opazil v Železnicah. Med mesti prevažate ljudi in pošto, med manufakturami, mesti ter tovarnami pak razne dobrine, dober ducat njih na scenarij. Dobrino A pripeljete do tovarne, kjer jo predelajo v dobrino B, to pa dostavite v mesto. Za vsak prevoz dobite nekaj denarja – in to je v glavnem to. Oddaljenost med točkami sicer prispeva k večanju vsote, toda hitrost dostave malenkostno vpliva le na prevoze ljudi in pošte. Noben kunšt ni izbrati optimalnega števila vagonov in vrste lokomotive za določeno progo, četudi je vaš IQ manjši od konfekcijske številke tipičnega spodnjega perila. Zemljevidi so obupno klavstrofobični, na njih je običajno zgolj okrog deset mest. Spremljevalnih objektov ni. Tu in tam je moč na gumb zgraditi kako tovarno ali kupiti obstoječo, da kapne nekaj cekina od dividend. Tako rekoč ni niti bančništva. Odpade trgovska diplomacija, kamoli običajna. Naključni vmesni dogodki manjkajo, prednastavljeni imajo bore malo vpliva. Ekonomski model je zato odločno preveč poenostavljen in trgovski čar izgubljen. Takisto manjka kampanja. Scenariji, osem zgodovinskih in še toliko domišljijskih, sicer imajo vmesne cilje, za dosego katerih pa ni treba vložiti baš dosti truda. Posledica je, da je maksimalno število doseženih točk ob upokojitvi pravilo in za pošten bankrot bi morali hudo delati v svojo škodo. Človek bi si mislil, da bodo izziv vsaj robotski tajkuni, vendar ni tako. So le za okras, saj ob normalnem gospodarjenju celo na višjih težavnostnih stopnjah hitro zaostanejo. Nič čudnega, ko proge gradijo, kamor pade tračnica. Izziv tako leži v večigralstvu, če se domenite za partijo s kolegi in jim date vetra. Le da morate v zakup vzeti pogosta sesuvanja do namizja (obliž najavljen, ko to berete).



● Prečenje nasprotnikovih prog v večjih količinah pokrajino spremeni v zabaviščni park.



● V tej igri se hiše v mestih same odmikajo trasi železnice. Praktično in zabavno.



● Gospodarski model je povzet po RRT, vendar je preveč poenostavljen. Koristen je le, če želite tretješolcu na hitro razložiti nekaj splošnih pojmov primitivne ekonomije.

Vtis popravlja pristno, še nevideno vzdušje. Predstavljajte si prčkanje po veliki maketi, polni vlakcev, globoko v kleti, ki je presvetljena z neonkami. Prebudi otroka v moški duši. Podrobnosti je veliko, kamera je gladka (čeprav baje ne pri povprečnih mašinah) – Railroads so res bonbonček za oči in uha. Gradnja dih jemajočih prog je mačji kašelj, čeprav umetna pamet niti tu ni v pretirano pomoč. Na enem kosu proge je lahko, kot na pravi maketi, samo en vlak, zato je gradnja signališč, izogibališč ter večtirnih prog nuja. Izbira lokomotive iz nabora 46 različnih strojev in vagonov ni podhranjena, četudi bi lahko bila boljša. Izboljšave v obliki nadgradenj, pohitritev, pocenitev vzdrževanj in podobnega so na voljo tudi v obliki patentov, ki jih licitiramo vsake kvatre enkrat in omogočajo ekskluzivno uporabo izboljšave za določen čas, preden postanejo javno dobro. Resnega vpliva na dogajanje pa ima to malo.
Če povzamemo. Sid še vedno ve, kaj dela, ne glede na to, da kakovost njegovih naslovov zadnje čase pada. Ne mara revolucij, zato boste pri njem našli le in samo njegovo bistvo, ki bo vedno privleklo dovolj džankijev. Railroads tako delujejo kot pootročen mlajši brat Railroad Tycoonov. RRT4 s premalo jajci za zaporedno številko 4, če hočete. Simpatično in crkljivo dete bo našlo prostor na častni polici marsikaterega mehkužnega igrarja, ki mu bo to edini naslov, kupljen v pol leta, in ga ima čas nabijati le dve uri na teden. Trdi, od ekonomskih vojn razrvani veterani pa ga bodo hitro zadegali na dno predala.

Yohan se zapre v klet in 500 W reflektor usmeri na rezultat tisoče ur dela. Ne svojega, da se razumemo. Sidovega.

69 vzdušje ✔ vlakci so zmeraj kul ✔ hitro padeš noter ✔ preveč enostavna ✖ manko resne kampanje ✖ umetna pamet ne zadovolji ✖

Firaxis / Take2 (na)tlačenka 160

Football Manager 2007

»Kralj se vrača!« se je šušljalo med nogometnimi navdušenci po svetu, ko so pri SiGames objavili, da bodo tudi letos izdali novo simulacijo nogometnega trenerstva, Football Manager. Simulacijo v pravem pomenu besede, saj je FM iz leta v leto pristnejši ter boljši. Redno se na prvi pogled zdi, da so te igre le zaplate lanskih verzij, vendar še zdaleč ni tako. Cilj, se pravi vkup dati zmagovalno ekipo in taktično preseči nasprotnike, ostaja enak, toda pot do njega je vsakič bolj kompletna, kompleksna in zato toliko bolj zadovoljujoča. Football Manager ima ogromno bazo predanih igralcev, ki so se sposobni z igro ukvarjati več ur dnevno, vsak dan, vsak mesec, vse leto. Tja do izida nove inačice, ko se ples začne znova.



Partnerski klubi so le še ena od novosti, ki vam približajo realnost.

Nima smisla spet razlagati, da nisi poslovni direktor kluba, marveč trener, da je baza igralcev še vedno daleč najbogatejša med tovrstnimi igrami (petdeset držav s prvimi, drugimi in / ali tretjimi ligami, med njimi tudi Slovenija, povsod z uradno licenco), da kupovanje igralcev, vodenje urjenja in postavljanje taktike tečejo realno ter gladko ... To so pri tako vrhunskem izdelku samoumevnosti. Letos so se posvetili zlasti tako imenovanemu mikromenedžmentu, torej sodelovanju trenerja z igralci, nasprotnimi vzgojitelji in mediji. Tako lahko skozi medije komunicirate z nogometaši širom sveta in jim izkažete naklonjenost, jih skritizirate ali izrazite zanimanje zanje. Posledice teh na videz nedolžnih sporočil so lahko zelo pomembne za vašo prihodnost, saj vplivajo tako na tiste osebe, ki jim krojite usodo (vaši igralci in navijači), kot na ona, ki imajo v rokah škarje in platno vaše kariere (šefi, lastniki). S svojimi fuzbalerji se lahko pogovarjate, jih vprašate za mnenje o novih okrepitvah, jih pohvalite za dobre predstave ali jih pograjate, ko so v slabi formi. Precej so izboljšali medijsko plat, ki je bila poprej nekam suhoparna. Sedaj vas novinarji dosti bolj nadlegujejo in vas lahko pobarajo po vrsti različnih stvari, od napovedi pred tekmo do komentarjev sodniških odločitev. Sveža poživitev je medijska vojna ob prestopih igralcev. Zgodba okrog tega se ne začne in konča pri novici, da je bil žogobrcar prodan, temveč največje prestope spremljajo polemike in krešejo se iskre med igralcem ter trenerjem. Zaradi tega se v situacijo precej bolj vživite.

Novosti je še kar nekaj, verjetno pa je najpomembnejša vključitev 'feeder clubs' oziroma partnerskih klubov, ki delujejo kot valilnice talentov. Dotična moštva delujejo samostojno in svoje največje zvezdnike naprej ponudijo vam, njim pa lahko v zameno pošljete mladeniče, nebrušene diamante, ki potrebujejo dragocene izkušnje. Da bi te nadarjence odkrili, kajpak potrebujete dobre oglednike. Tudi v tej smeri so pri SiGames veliko naredili, saj je zdaj vsak ogleduh opremljen s kazalcem poznavanja določenega področja. Tako bo nekdo, ki se spozna na angleški nogomet, hitro spregledal odličnega Afričana, kar pomeni, da boste pošiljanju vohljačev po svetu morali posvetiti več pozornosti kot doslej.

Pri iskanju napak v Football Managerju 2007 bi se morali precej potruditi. Nekoliko moti dejstvo, da lahko za nasvet o recimo okrepitvah med ogledniki prosimo 15-letnega mladinca v naših vrstah, kar je v resničnosti malo verjetno. Več pozornosti bi lahko posvetili vzdušju med tekmo, saj je zvok še vedno slab in ni realen odraz dogajanja na igrišču. Nekateri, zlasti neuki, pa bodo pogrešali šminko v slogu 3D predstavitve tekme, kot jo ima FIFA Manager. Vendar so to malenkosti in Football Manager 2007 v tistem, kar šteje, ostaja kralj žanra. Čeprav se po igrišču podijo le krogci, boste z njim izkusili najbolj pristno življenje nogometnega trenerja. In čeprav še vedno prisegate na lansko verzijo, je 2007 napravila dovolj velik korak naprej, da vam ne bo žal, če jo boste nabavili.

Icos mrzlično išče kliniko za odvajanje od Football Managerja!

87

kup izboljšav odlične osnove ✔ najboljša nogometna direktorščina ✔ povzroča hudo zasvojenost :) ✖

SiGames / Sega



Če ste se v prejšnjih verzijah spraševali, zakaj za boga vas sedma sila ne mara, vam bodo letos še prevečkrat šli vsaj rahlo na živce.



Pogled na tekmo se vam bo morda zdel nazadnjaški, toda FMjeva mašina, ki poganja tekme, je najnaprednejša v žanru.

Jaws Unleashed



Nekaj muje s knofi da instantno disekcijo nesrečnikov in skokovito peštanje bark iz zraka, vendar so specialke neizmerno štoraste.

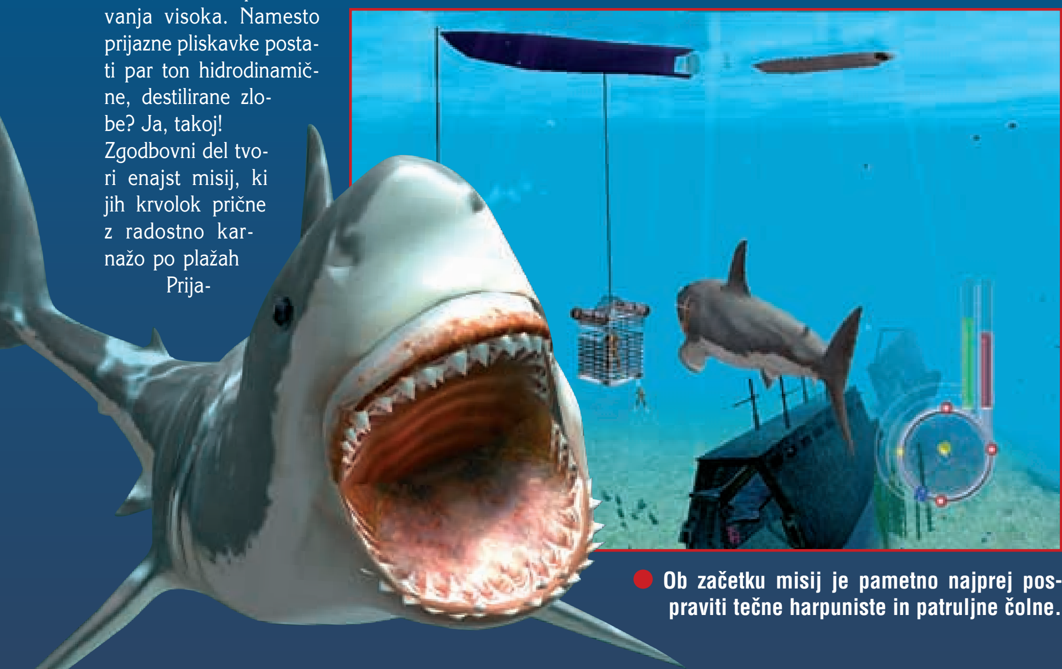
Ko je Spielbergovo Žrelo 1975. uspešno strašilo po kinodvoranah, še ni bilo licenčnih špilov. (Zato so vlogo kvarjenja prevzela tri napredujoče usmrajena nadaljevanja, ampak to je že druga zgodba.) Danes je pak dotična praksa stalnica in vsak film, ki ni drama ali romantična komedija, mora povreči še igro, pika. Tudi Jaws, starost in dostojanstvenost gor ali dol. Nad očitno zakleti otok Amity se tako tri desetletja po prvem spravi nov veliki beli. Ti. Ker so razvijalci pri Appaloosi poprej vkup deli samosvoje, a cenjene podvodne pustolovščine delfina Ecca, so bila pričakovanja visoka. Namesto prijazne pliskavke posta-ti par ton hidrodinamične, destilirane zlobe? Ja, takoj! Zgodbovni del tvori enajst misij, ki jih krvolok prične z radostno karnažo po plažah Prijateljstva, dokler ga jako modro in s predvidljivimi posledicami ne zbašejo v akvarij. Mrcina nato potone v kalne vode razsuvanja rafinerij in podvodnih rudnikov (po čemer so morski psi še posebej znani, eh), otepanja zasledovalcev in vsesplošnega sejanja zla ter razdejanja. Kar tako, brez pravega razloga. Saj ne rečem, takle vandalizem zna čisto dogajati, navsezadnje nisi vsak dan v ozobljenem epidermisu veleplenilca. Ko z eksplozivnimi sodi luknjaš barčice in požečiš njih kričečo posadko, ti dogaja. Prav tako ob razpolavljanju morskega sožitja in elegantnem švistenju niz toka. Ali po petindevetdeseti na enak način strti podmornici in dvestotem razudenem truplu ti vse skupaj že krepko gleda iz zadajšnjega konca alimentarnega trakta. Cilji misij so prozorni, znucani ali povsem absurdni, navodila navzlic označbam na zemljevidu tako kot pri Eccu preohlapna, docela neodpustljivo pa je, da napredka ni moč shraniti kadarkoli, kar ob smrtih botruje zoprnemu ponovnemu mletju že preigranega. Po prvih dveh stopnjah postane v GTAjevskem slogu na voljo celotna insula, kjer moreš po mili volji rokovnjačiti in poleg linearno nanizanih glavnih zaplavati še v gomilo stranskih kvestičev. Ti kratki razgibančki so ob dokaj žaltavem ducaturju osrednjih misij pravzaprav zabavnejši del igre. Ekspresno malicanje potapljačev, bungee norcev ali puhastih tjulnjev, prevračanje katamaranov in izvohavanje odvrženih gum znatno podaljša ter poživi izkušnjo. Tu je tudi iskanje neprebavljivih dobrot v obliki avtomobilskih tablic, konzerv in druge potopljene krame, kar skupaj s čim bolj uničeno in okrvavljeno okolico daje točke, ki jih po frpjsko porabljaš za bildanje. Zdravje, moč, hitrost in slično je moč nezanemarljivo izboljšati,



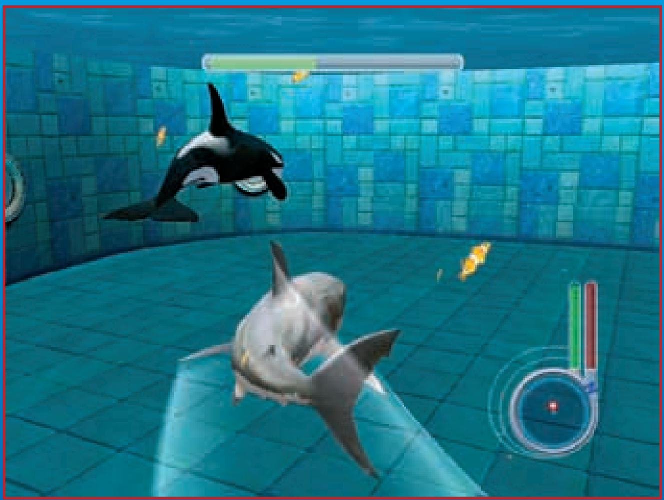
Šefovski boji so topoumen, utrujajoč ribežen. Temu primerno je spremljajoče glasbeno žaganje.



Ko te naluknjajo, bo poškrlatela voda jadrno privabila druge mrhovinarje. A doslednosti tu ni, saj se za kose raztrgancev ne zmeni ama nič, tako da osamljeno polebdevajo v nedogled.



Ob začetku misij je pametno najprej pospraviti tečne harpuniste in patruljne čolne.



Kite ubijalce v naravnem okolju redko uzreš. Navzlic fami je razparanje njihovega gladkega odevala presenetljivo preprosto.

navrženih pa je tudi nekaj pretežno neuporabnih kombinacijskih specialk.
Saj igra navzlic plitkosti niti ni zastavljena napačno, a dobre namene sfižita dva ogromna gnojna tura: kamera in nadzor. Snemalo se obnaša kot ligenj na amfetaminih in posebej obvlada živčno preskakovanje med vodo in zrakom, ko si v bližini gladine. Pa zatikanje Bruca v slepe kote in njega posledičen pogin bodisi od strelov, bodisi od ugrizov s hrbta pritihotapljenih sovragov. Ploščka špil morda sploh ne bo hotel zaznati, dočim je igrati s tipkovnico čista tortura. Že gibanje skozi vodo je zanjo prekompleksno in preveč eksplozivno, nakar so tu nenatančno šavsanje, zaganjanje, jemanje na muho in kup drugih manevrov. Migrenjenje zagotovljeno. Ampak če nadzora že niso mogli ukrotiti do mere znosnega, bi vsaj ne servirali šofersko dlakocepskih in frustrirajočih zadač, kot je samomorilsko smukanje med minami. In predvsem poskrbeli za količkaj spodobno vidljivost, ne da se ponavadi motaš po z modro tempero pobarvanem skisanem mleku.
Srečoma je vsaj nabor podmorskega življa res barvit in impresiven, od malih pisanih jat do meduz, moren, drugih morskih psov, tjuljnjev, delfinov in celo ork. Jedilni list je torej bogato založen, kar je dobro, saj se mora mrcina za preživetje redno zalagati s sočnimi grižljaji, podobno kot je moral delfin na površje po zrak. Nadalje se zaduši, če predolgo miruje, in ume vklopiti poseben 'vid', kjer elektromagnetni receptorji osvetlijo živa bitja. Hrustančnični biološki vidiki so zelo dobro ujeti, saj se brdavs giba in izgleda jako življenjsko – med napadom celo obrne oči. Le na paralizo ob obrnitvi na hrbet se niso spomnili.
Razuzdano žrelo je tako čuden tič. Morskopesna zamisel je slaboritno osvežujoča in zgledovanje po Eccu nespregledljivo. Takisto je všečna cepljenost s čefurijadami (kar protagonist po duši nedvomno je). A vmesnik in splošna negracioznost zlasti kampanjskega dela igre sta globoko v Marianskem jarku. Kar je velika škoda, saj podvodščin ni na pretek. In še nekaj zbode duha: kjer je bil ribon v izvirnem filmu brezkompromisen, a kljub pošastnosti še vedno verjeten in nekako sprejemljiv plenilec, je tu res le brezmožganska mesoreznica.



Ljudaki so v vodi precej nebogljeni. Toda ko ždijo v podmornicah ali na kopnem vihtijo nemarno močne puške, se vloge hitro obrnejo.

Jadranska rotvajlerka Navi si mutilirana trupla izmed zob nitka z ladijskimi vrvmi.

57 si zloben, lep in nevaren morski pes ✔ svobodnjaška zasnova ✔ naravoslovne podrobnosti ✔ obupen nadzor in kamera ✖ zgodba pod kritiko ✖ nenavdušujoča kampanja ✖ omejeno shranjevanje ✖

Appaloosa Interactive / Majesco Entertainment



Dark Messiah of Might & Magic

Zanimivo, kako se je Dark Messiah iz množicam dokaj obskurnega naslova – odštevši popularnost, ki mu jo privzeto da molža licence Might & Magic – hipoma prelevil v kandidata za pecejaško igro leta. To se je zgodilo koj zatem, ko so francoski razvijalci Arkane, avtorji zelo dobrega in precej spregledanega Arx Fatalis (J113, 87), do nič dobrega slutečih igričarjev po spletnih pipah razpečali všečen demo. Ta je igro v najboljši luči najavil kot mešanico fantazijskega prvoosebnega tepežkanja in jakih rpgjskih prvin, dočim sta itak posebno igralnost dodatno zaznamovali huda grafika ter fizika po najnovejših standardih. Frišen junak množic je bil rojen. Toda ali bode preživel krst?



Drugi jaz junaka se 'odklene' prepozno, tedaj, ko je Sareth že itak dec in pol. Pika na i-ju, ki piko že ima.

Arkanovci so za Temnega odrešenika razvili preprost, a učinkovit in kar globok sistem mečevanja, ki nadomesti tradicionalno streljanje iz prvoosebnih pucačin. Potom levega miškinega uhlja z bridkim rezilom zamahujemo, če knof zadržimo, pa junak v kombinaciji s smernimi tipkami izvede močnejši napad, ki sovraga za par hipov spravi iz ravnotežja ter ga pusti ranljivega na nov napad. Desno uho je po drugi strani namenjeno pariranju, bodisi s palico smrti, bodisi s ščitom. Ako ste igrali Oblivion, vam bo mehanika takoj domača. Z opravljanjem mini ciljev po stopnjah in pridobivanjem izkušenjskih točk odklepamo nove karafeke, recimo ubijalski zamah čez glavo in vrteč napad. Pri mečevanju ima nemajhno vlogo tudi merilnik adrenalina, ki se polni s količino izvedenih akcij in sčasoma privede do kratkočasnega ekstatičnega stanja, kjer je lahko za nasprotnika smrtonosen vsak zamah. Kulerske animacije usmrtitev, ki temu sledijo, denimo ko goblinu v upočasnjeni matrixovski tehniki odsekamo betico, to pokažejo dovolj nazorno. In vendar je rokovanje s hladnim arzenalom, kamor poleg sabljetin, nožev, sekir in palic spadajo različni loki, uživantsko predvsem zaradi občutka fizičnosti. Slednji izvira iz, heh, upoštevanja fizike ter posledic, ki jih konstruktu iz kosti in kože prizadene srečanje s parkilogramskim mečem, puščico, zalučanim predmetom (kamni, sodi, vaze ...) ali steno, nastlano z jeklenimi bodicami, kamor je trupla monstrumov moč poslati z dobro merjeno brco. Brez heca, element iztegovanja spodnje okončine igra poglavitno vlogo in nivoji, po katerih se sprehajaš kot čarovniški vajenec Sareth, so izdelani s to unikatno priteklino v mislih, saj je prepadov, kamor je moč pahniti nepridiprave, dovolj. Skorajda preveč.



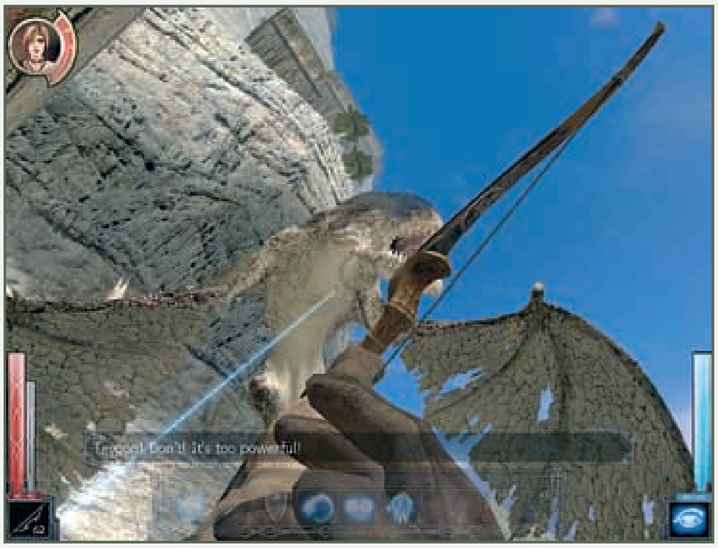
Spremljevalne Leanne se je od določene točke naprej moč znebiti na nasilen način. Skušnjava bo velika, verjemite.

Opevani erpegejski inserti se po drugi strani tikajo čaranja. Urokov se takisto privajaš z vlaganjem veščinskih (skill) točk v drevesno strukturo, ki se začne z magijami tipa ognjeni plamenček za žgečkanje kanalj in se konča pri čarovnijah, ki taiste instantno upepelijo. Med pretežno napadalnimi in nekaj obrambnimi čiračarami najdemo tudi telekinezo, upravljanje s predmeti na daljavo, kar obeta ukvarjanje s puzlami. Res pa je, da je dotični okrasne narave, saj je kljub prisotnosti naprednega fizikalnega pogona premikanje predmetov na razdaljo na precej osnovni ravni. Pravih miselno-fizikalnih zagonetk špil ne pozna, kajti pustolovski delež je zreduciran na pritiskanje stikal. Sicer zabavnega sprožanja pasti, ki na gnusobe spustijo trop kotalečih sodov ali na verigo pripet kol, med puzle ne gre šteti. Štamprle frpjske naprednosti se tako skriva v paru menijev, kjer nadgrajujemo bojevalne in predvsem mešane spretnosti. Endurance recimo postopoma zviša maksimalno količino zdravstvenih točk, dočim vitality poveča hitrost obnovitve le-teh. Največji vpliv na igranje ima izkušenost v skrivanju (stealth), ki iz Saretha skozi tri podveščine (zmanjšanje hrupa, ki ga povzroča gibanje; neslišno pobijanje izza hrbta s parom nožev; skrivanje v sencah ter kraja ključev) naredi tihomorilski stroj po kopitu Garretta iz Thiefa. Omemba dotične legende je vsekakor na mestu, kajti temačno vzdušje na trenutke zelo spomni na ono iz mojstrovine preminulega studia Looking Glass. Je pa seveda res, da se nabijalska predloga kljub obsežnemu inventar-



Ko se ti zlonamerniki približajo, se začne ples mečev. Ubrani prvi udarec, najbližjega napadalca odmakni z brco in seeekaaaj.

ju, kjer kopičimo hrano, zdravilne in magične napitke ter zvitke, oklepe, orožja in podobno navlako, namesto dolgim šunjačkim vložkom bolj posoja hitremu napredovanju z besnim zamahovanjem.
In ravno zdrs v neuravnoteženost je prva tegoba, ki naslova stane višje ocene. Poglejmo možnost specializacije v magiji. Dobrodošla je – a kaj, ko se čuti le kot podaljšek in dopolnilo mečevanju in lokostrelstvu, ne kot enakovredna veja tepežkanja. Dejstvo, da sem med magijami daleč največ uporabljal zdravljenje, nekaj pove. Isto velja za tiholazništvo, za katerega glede na to, da beštkoti za seboj ne puščajo nobenih dobrot razen arzenala, ki ga pobereš samo enkrat, nisi nagrajen. Nadalje se pod vprašajem po šestem od dvanajstih poglavij, katerih mirno preigravanje nas stane kakih petnajst ur, znajde ustreznost težavnosti. Ne vsled umetne pameti, saj se vsaj človeku podobni nasprotniki dostojno branijo in se v strukturno bogatih sobah ležerno gibajo brez zatikanja in podobnih neumnosti. Problem je ta, da smo, če itak omejenega raziskovanja skoraj povsem linearne okolice nismo ravno docela ignorirali, kmalu tako opremljeni in nabildani, da napade odvračamo med zehanjem ter srkanjem ruma. Po tej plati razočarajo predvsem redka šefovska bitja, zakaj v vsej njihovi vizualni lepoti jih krepamo tako, da izkoristimo njihovo preočitno hibo. S tem, da nam slednje večinoma ni treba iskati, saj nanjo nič kaj prikrito namigne Xana, čuvajska ženska entiteta, ki spremlja Saretha. Nadalje bi lahko avtorji več funkcijske pozornosti namenili ploščadnim elementom, če so že vključili lok s puščicami, na katere je pripeta vrv, po kateri dosežemo sicer nedostopne predele. Isto velja za alternativno Sarethovo obliko (boste videli), od katere prav velike koristi ni. Ples oblikovalskih spregled(k)ov zaključi švohotna zgodba o temnem vladarju, ki bi rad s čarobnim artefaktom zavladal svetu. Večine likov si niti zapomniš ne, dočim je joškata Leanna, ki opravlja podobno funkcijo kot Alyx v Polživotu 2, bleda senca lete. Čez čas se mi je začelo dozdevati, da govoreči Sareth in oseba, s katero sem se poistovetil, igrava ločeni vlogi! Mimogrede, to ni naključje, saj DM uporablja novejšo različico Valvove srčike Source.
Toda vse to ne seže do komolcev neki drugi zoprniji. Boleče očitno je namreč, da je založnik na police mestnih in internetnih štacun (špil domuje na Valvovem servisu Steam) nedokončan, katastrofalno hroščat Dark Messiah. Kje začeti? Recimo pri pogostih nalaganjih, ki v minutah včasih trajajo dlje, kot je prstov na eni roki? Ob crkotih igre tako v eno- kot večigralskem načinu? Začasnem izginjanju hitro posnetih položajev in polminutnem zatikanju zvoka ter slike ob včitanju svežega predela neke stopnje? In to so le tehnične nezgode, ki so se pripetile piscu teh vrstic, dočim je poln spisek nevšečnosti po vtisih internetne skupnosti neprimerno daljši. Najdejo se sicer osebki, ki jim igra teče kot zajec pred steklo lisico, vendar jih je malo. Stanje je moč izboljšati z defragmentacijo diskovja, namestitvijo oktobrske nadgradnje za DirectX 9.0c in preklopom kvalitete tekstur z visoke na srednjo. A vendar. Bolje za Ubisoft, da bo bedarije v celoti pobila zaplata, ki bo do dneva izida farbovitega magazina morda že na voljo, kajti takega polovičarstva si enostavno ne bi smeli privoščiti!
Dark Messiah je igra senc in svetlobe. Z dostopnostjo in splošno zabavnostjo elementov, kot sta s fiziko podprto pobijanje pošastkov ter osnovna frpjskost, bo prijala marsikateremu privržencu na-nož akcijad ter pomnilcu velikih tovrstnih hitov iz preteklosti, kakšna sta bila recimo Heretic in Hexen. Razočarala bo pak zahtevnejše, ki so spričo licence pričakovali bolj kompleksno fantazijsko epopejo, dobili pa precej premočrtno, raziskovalno omejeno zverinico, ki si s širnim vesoljem Might & Magica ne deli praktično ničesar. In ki je namečkoma sramotno hroščata. Ne čudite se, da je ne bodeste našli na lestvici najhujših špilov leta 2006.



● **Z zmajem na sliki se spopademo le posredno, kot kolesce v skriptirani sekvenci.**



● **V mrežnem načinu je spričo laga pristno tepežkanje oteženo.**



● **Zastrupitve so boleče, ne pa tudi letalne. Antidotov in drugih napitkov je dovolj.**

MESIJA NA LINIJI

Pred izidom močno opevana nepuščavnost, ki jo je ločeno skovala grupa Kuju, je nekaj posebnega. Poleg standardnega (timskega) deathmatcha in kraje zastave je tu način 'colliseum', kjer se v areni s posamezniki pomerimo ob navijanju in buuujanju ostalih igralcev, zvezda pa je brez dvoma modus 'križarska vojna'. Tu se med petimi kartami premikamo naprej in nazaj, odvisno od tega, katera stran zmaguje z osvajanjem kritičnih točk na določenem zameljevidu. Statistika in med igranjem pridobljene veščine se med prehodi ohranjajo, če le ostanemo na istem strežniku. Moč se je priključiti bodisi človeški vrsti, bodisi rasi nemrtvih, poklicev pa je po pet na stran: lokostrelec, vitez, mag, duhoven in ašašin. Tu pridejo prav izkušnje iz načina single player, saj je igranje z vsakim poklicem slično onemu iz osamljenosti, ako bi se tam specializirali samo za enega. Le da je nabor veščin, ki so nam na voljo za 'nakup' takoj, ko si s pobijanjem naberemo peščico izkušenjskih točk, nekoliko drugačen. Lokostrelca lahko opremimo s puščico, ki upočasni gibanje nesrečnega zadetega, morilec se more zamaskirati v barve pripadnika nasprotnega tabora, svečenica zna oživljati soborce … Poklici se lepo dopolnjujejo, dasiravno občutek pristnega realnočasnovnega mikastenja, ki zaznamuje puščavništvo, zaradi laga skorajda skopni.

Case v globočinah podzemlja s pomočjo dveh obdarjenih spremljevalk uprizori peklensko orgijo. (Orki imajo večjega.)

74 **dobro akcijsko tepežkanje mano a mano ✔ frpjske klice ✔ grafika, muzika in zvočni učinki ✔ obetavno večigralstvo ✔ neuravnoteženost elementov ✖ slaba zgodba ✖ pretirana linearnost ✖ bedni šefi ✖ hrošči, hrošči in še enkrat hrošči ✖**

Arkane / Ubisoft

Marvel Ultimate Alliance

Recimo bobu bob (preden ga treščimo ob steno, ga pohodimo, zakurimo in iz njega dobimo 30 EXP ter zlatnik): žanr akcijskih frpjev stopiclja na mestu. Nak, popravek: celo nazaj gre, od hardcore publike, ki so jo zadovoljevali Diabli, proti neizkušenim špil-mladičem, ki bi radi z minimumom truda na zaslonu videli kar največ radostne destrukcije, obglavljenih sovražnikov, eksplozij. A tudi taka enostavnost se nadalje enostavi – zvrst pa že v štartu ni nek biser, ki bi nudil količkaj zapleteno ali napredno izkušnjo. Nasprotno, vse temelji na tem, da mlatiš po gumbih bodisi miške, bodisi joypada, in s tem krepavaš hordo za hordo ubožnih razbojnikov. Ne rečem, saj sede, zlasti po izčrpavajočem dnevu v službi ali šoli. Izklopiš možgane in se prepustiš simpl uničevanju. Podaljšek tega so spletni frpji tipa World of Warcraft in mrtva deca v omarah, tja zaprta, ker si je drznila cmihati zaradi lakote in motiti fotra, khm, Janeza the Warriorja, Defenderja of the Vale, pri kvestu za ultimativni oklep +17. Ej, otroke lahko še delamo, tale oklep je pa edinstven.



Vsak junak ima življenjsko energijo (rdeča črta) in moč za specialke (modra črta). Oboje dobiva iz poražencev, tako da ni več napitkov iz Apokalipse.

sam potuhneš v kak kot in tam puhaš cigaro, bodo z razbojniki slejkoprej opravili tvoji spremljevalci, kakor včasih bluzijo in kakor relativno švohotni že so. Mimogrede, lepo bi bilo, če bi štiri nastavitve njihovega obnašanja kaj vplivale na njihove akcije, hvala lepa, Raven. Za vsak slučaj je moč izvesti superspecialke, ki obenem sprožijo tovrstne silovitosti še osvložka bistrosti, ker tega smo preobjedeni do obisti!

Dalje. Navadni tolovaji so brez trohice umetne pameti, podšefi znajo biti problematični samo, če ne vidiš boleče očitnih šibkih točk, šefi pa niso odvisni od tvojih sposobnosti, ampak jih odstranjuješ s pritiskanjem knofov v tistem zaporedju, ki je prikazano na zaslonu. Odkar so ta sistem komercialno uspešno uvedli v God of War, ga kopira vse več špilov – žal pa v Ultimate Alliance nima pretiranega smisla, saj je reč ipak malo frpja. Kaj je hujšega od tega, da bildaš, bildaš in bildaš, nakar prideš do šefa, kjer je vseeno, koliko si level-upal, ker ga potolčeš s prijemi iz Dance Dance Revolutiona? A po drugi strani je frpjski pridih lahen kot romantika pri Wolverinu. Veš, da je tam, predstavljaš si ga, kako dami (Jean Grey, recimo) prinaša rdeče vrtnice in jo pelje v restavracijo – nakar kelnarja seseklja na priročne kosce za v golaž, ker mu je prinesel teran napačnega letnika.



Next-gen podoba je z obilnim, realističnim senčenjem ter mehkimi teksturami zelo luštna.



Z miško in tipkalom se igra okej, a je bila igra narejena zlasti za konzole in z joypadom v mislih.

Marvel Ultimate Alliance je tipičen vzorec dodatno popreproščene preprostosti. Če je bilo treba v Hudičevcih in Titan Questu še tehtati, katero cepanico boš uporabil, kaj si boš dal na rit, da te ne bodo pomalicali, ter kako boš lik nadgrajeval, tale stripovska bum-tresk burleska pomete s takimi 'banalnostmi' (ki, hm, žanru v mnogočem dajejo smisel). Z dvema gumboma za udarce, ki bi jih znal v kratke kombinacije vezati pohabljen kljunaš, in tretjim knofom, ki sproža specialke, malodane brez kanca truda plužiš skozi navaljujoče tolovaje. Lahko blokiraš, ampak v petindevetdesetih odstotkih primerov ti ni treba. Tolikanj manjši problem je vse skupaj, ker si le eden iz štiričlanske druščine Marvelovih superjunakov. Če se talih članov odprave, da se zaslon ja sprazni. Skratka, ni problema in zahteve po količkaj naprednem igranju na nobeni težavnostni stopnji, niti na hard, ki jo odkleneš po končanju normalne (kar gotovo pobere svojih petnajst, dvajset ur). Goniš knofe in je. Rutina. Sicer nerad špilam dizajnerja iz fotelja, ker je na ta način vse prelahko biti pameten, ampak kot goreč igralec akcijskih frpjev definitivno hočem bolj inteligenten pristop, z dinamičnim blokiranjem (ne da sem med njim pribit na mesto), prestrezanjem, komboti, verigami. Naj se učijo od pretepačin, miselnic, zaradi mene letalskih simulacij. Samo naj dostavijo nekaj, kar ne bo vsebovalo dveh ducatov ur enega in istega pritiskanja knofov z minimumom



Nabiranje stopenj je tu zato, da se lahko junaki bleščijo, ko se izpiše 'leveled up', dočim je v praksi efekt EXPja na sposobnosti komajda opazen. Isto velja za kup predmetov, ki jih dobiš od kvazi nevarnejših sovražnikov. Ej, če mi neka stvar nabije striking za 5 %, je to približno tako konsekventno, kot ako nakažem za krizo v Darfurju 250 tolarjev.





Druščina šteje kvartet herojev, med katerimi kadarkoli menjavaš. Drkalno se razlikujejo, a ne bistveno.

Atlantida že zgodaj napove domišljijskost okolice, ki kasneje ne poneha. Škoda, da je špil tako linearen in v igralni srži moronsko ajnfoh.



Najbolj smešno je, ko povsod cvetijo ognjeni zublji in se trese leteča ladja, nakar pogruntaš, da te sovrag skorajda ne more poškodovati.

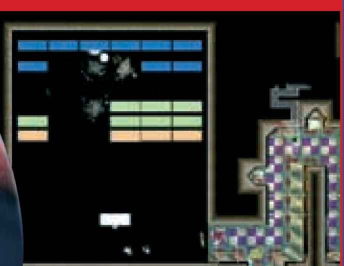
Rešil sem komaj kaj, vsekakor manj kot vse, kot bi se spodobilo. Kajpak se jih ne da kombinirati, niti se ne da opremljati posameznih delov telesa, orožij in tega. Privzeto je vse, kar dobiš. Da ne omenjam, da lahko napredovanje po difoltu pustiš na avtopilotu in bo vse skorajda enako. Ter da so nivoji boleče premočrtni.

V bistvu je škoda, da so se Raven odločili za tako trapast pristop, ki je namečkoma praktično tak kot v Rise of the Apocalypse. Na mnogih področjih je namreč Ultimate Alliance odličen izdelek. Je moker sen za navdušence nad Marvelom, saj igraš v koži nič manj kot petindvajsetih junakov, od Pajkomoža prek Kapitana Amerike do Thora, Elektre, Thinga, Human Torcha ... Sestaviš lahko svoje moštvo in ga poimenuješ (Joker Cream Fantastic Team ftw!), za stripovsko navdihnjene time dobivaš bonusne točke, odklepaš nove kostume ter nebroj skrivnih likov, odlično narisane skice in slike, dodatne naloge, shranjene na simulatorskih ploščkih ... Akcijo spremljajo simpatične puzlice, ki popestrijo dogajanje in spreminjajo tempo. Sicer te igra pri tem nenehno vodi za rokico, a celo tako malo razmišljanja je sem ter tja dobrodošlo. Štorija o dohtarju Doomu je, če se jo odločiš podrobneje spremljati skozi številne dialoge, intrigantna, s številnimi preobrati in prelomnimi trenutki, ki ne šparajo z moralnimi nauki ter izbirami. Na neki točki recimo ti odločiš, kdo od dveh junakov bo preživel in kateri bo umrl. Brez popravnega izpita. Kul – tako kot različni konci, dobra glasovna podpora in izdelane osebnosti v skladu s stripi. Spider-manovo zafrkavanje, Thorova napihnjenost in Rosomahovo grčanje so poustvarjeni tako, da bodo feni stripov hormone sreče merili v litrih. Nato impresionira multiplayer. Podprt je tako enomašinski kot interneten, oboje za do štiri sodelujoče in v tekmovalni ali sodelovalni obliki. Malokaj preseže občutek, ko četverica živih oseb v rekordnem času prešteje rebra kupu negativcev, saj udarci, če jih pravilno tempiraš, pridobivajo na moči. Niti podoba ni za odmet. Običajna je dokaj playstationovska, ampak ni slaba, zlasti ko dojameš, da lahko na prafaktorje razstaviš večino okolice. Vklop svetlobnih učinkov in frčanja delcev pa zunanjost dvigne na nivo verzije za xbox 360. Škoda le, da za gladkost v tem modusu potrebuješ nindža abak, saj se optimiziranost približa oni iz TR: Legend. A najbolj hvalevreden element je razgibanost nivojev in pristopov. Če se omejim zgolj na prvo polovico špila (ne bi rad kvaril užitka tistim, ki se bodo odločili zanjo), se pojaš po zabaviščnem parku, kjer furaš avtočke z ringlšpila in stare arkade (glej okvir), lutaš po peklu, rešuješ vikinška nebesa, pod morjem vahtaš prebivalce Atlantide, kungfujaš širom Mandarinove trdnjave ... Skupaj vzeto je Ultimativna zveza zato bolje sestavljena in zabavnejša od obeh X-Men Legends, narejenih na taisti način.

Pa vendar je MUA kljub vsem tem odlikam v srži plitka, boleče enostavna in igralno duhamorna zadevščina, kjer brez zadosti izraženega frpjskega podtona drkaš par gumbov in se čisto rutinsko prebijaš skozi nesposobno drhal. Drugače povedano, je tipičen sodoben akcijski frp, ki ima lastno poneumljenost za odliko, bržda zato, ker tako hočejo milijoni, ki na podoben način nažigajo spletščine. Ampak, hm – med drugo svetovno so milijoni Nemcev hoteli, da gredo vsi židi v krematorije. So imeli zato, ker so to zahtevali tako množično, prav?

UDAR IZ PRETEKLOSTI

Nivo raznoterosti lepo ilustrira izkrivljeni zabaviščni park zlobnega Arcada. Da prideš skozenj, moraš na enem mestu preigrati legendarni Pitfall iz 1982., seveda s superherojem v glavni vlogi namesto Harryja, na drugem pa premikati lopar za odbijanje žogice, ki ruši zid. Ko sem oboje končal, sem na tleh opazil lužico bistre tekočine. Edino ni mi bilo jasno, če je to slina, ki mi je iztekla od navdušenja – ali posledica inkontinence in / ter alchajmerjeve.





***Sneti** povabi na sestanek v temno čumnato Wonder Woman, Elektro in Storm. Ne trkajte!*

78

raznoliki, zanimivi nivoji ter razgibani prijemi ✔ dobra štorija ✔ impresivna izvedba ✔ moker sen ljubiteljev Marvela ✔ skupinsko večigralstvo ✔ plitka in duhamorno enostavna ✖ ništrc igralnega napredka ✖ velika premočrtnost ✖

Raven / Activision



Orjaških šefov se navadno odkrižaš s pritiskanjem gumbov v skladu z namigi na zaslonu. Fajn za neuke, a trapasto z erpegejske plati.

THE SIMS 2 PETS

Ne glede na kvaliteto Ljubljenčkov bo dodatek gotovo šel za med, saj so se od vseh sedmih dodatkov za prve Sime najbolje prodajali Unleashed, torej poredne muce, lumpi kužati, tihe ribice in hrčki na kofeinu. In še marsikaj zabavnega, česar tokrat nismo deležni. Kje so želve? Dodatnih stvari, na primer vrtnarjenja in peterice novih karier iz dodatka za prvenec, v Pets kratkomalo ni. Imamo pa malenkost izboljšan vmesnik in novo linijo pohištva, juhej.
Najpomembnejši del so mačke in psi, ki v gospodinjstvu nastopajo kot člani družine, a brez neposrednega nadzora nad njimi. Pri stvarjenju imaš proste roke, saj lahko sestavljaš poljubne vzorce dlake, pik in lis v več plasteh, spremeniš sleherni detajl smrčka, ušes, nog in kožuha ter za konec zakoličiš značajske lastnosti. Pameten maček se bo hitreje priučil odlaganja odpadkov v peskovnik in igriv kuža bo poskočnejši od lenobnega zaspanca. V pomoč pri široki paleti možnosti so predpripravljene pasme, 72 za male in velike pse (buldogi, prinašalci, dalmatinci ...) ter trideset mačjih vrst. Poleg ustvarjalne poti do novega štirinožca so na voljo posvojitev iz zavetišča, nakup v trgovini z živalmi ali kar sprejetje naključnega potepuškega muca v naš topli dom. Zlasti primerna je posvojitev, saj lahko dobite mladička, ki ga sami ne morete ustvariti razen po običajni biološki poti. Woohoo med isto vrsto!!! Neznanec, ki je posilil ovco – prste proč!
Vsekakor so Pets neskončno ljubki. Simpatičnost in ljubeznivost tečeta v potokih, ko v naročje vzamete nebogljeno mucko ali komaj donošene kužke. Potem gledaš, kako se kobacajo na preveliko blazino, skoraj padejo v skledo s hrano, lovijo lastni rep in jočejo za izgubljeno mamico. V obogatenem katalogu pohištva hitro najdeš vse potrebno za njihovo udobno bivanje: košare in blazine za spanje, sklede za hranjenje, posode s peskom za opravljanje potrebe in igrače za grizenje ter praskanje. Vendar jih je treba uporabe vse te robe naučiti, saj se v nasprotnem primeru hitro zgodi, da bo sranju namenjen parket, brušenju kremplјev pa novi fotelj. To storimo s pohvalo in grajanjem po vsaki opravljeni pasji ali mačji akciji, seveda glede na to, v katero smer hočemo spraviti prihodnje obnašanje. Zraven teh navad lahko odrasle živali naučimo posebne ukaze, kot so dajanje tačke, igranje mrtveca, prevračanje in lajanje na ukaz. Med zanimive dobrote spadata pošiljanje živali v službo, kar lahko bogato doprinese k financam, ter papiga, ki jo lahko spustimo iz kletke, da frči po stanovanju, in jo celo učimo govoriti. Bolj apn so hrčkoidi in akvarij za ribe, kjer velikega veselja ob opazovanju kletke ni. Pets nadaljujejo tradicijo fantazijskih stvorov, saj se zombijem, vampirjem in robotom od prej pridružijo volkodlaki. In to je hkrati vse, kar je omembe vrednega. Ajde, lahko povem še za enciklopedijo, kjer prosto beremo namige, na račun odklepabilnih ovratnic, ki jih lahko menjamo z lastniki Simov za konzole, pa raje ne bi izgubljal besed (no, bom dve: brez zveze).
The Sims 2 Pets je po kakovosti nekje na spodnji meji predhodnih razširitev, skupaj z Univerzo – kar pa ne pomeni, da je zanič. Ljubiteljem franšize bo povrnila denarce z veseljem ob čohljanju kosmatincev, čeravno ni niti približno tako inovativna kot Open for Business ali z dobrotami naphana kot Nightlife. Če bi dodali kako novo službo, svež avtomobil ali vremenske pogoje, bi bil verjetno bolj navdušen. Glej no glej, zadnje so napovedali za peti dodatek, Letne čase. Se vidimo na snegu! ***Retro***

Electronic Arts **6.500 SIT**



● **Papigo sem poimenoval Sneti, hrčka pa LordFebo. Ne glede na odličen pedigre sta se stegnila od lakote.**



● **Z neveliko truda sem izgotovil tole skropucalo. Upam, da bom pri otrocih imel več sreče, he he.**

GUILD WARS: NIGHTFALL

Nightfall je tretji razširitveni dodatek za nadusпešno nalinijsko frpjko Guild Wars. Če ste pravkar prilezli iz dupleškega pragozda in ne veste, o čem teče beseda, si kojci dobodite Joker 144 in 156 ali pobrskajte po stranki za člankoma 1709 ter 3120. Preostali vedite, da se ni dosti spremenilo. Mehanika igranja ostaja povsem enaka, torej skupinsko ali solo + umetnopametno pomagaško premagovanje instanciranih kvestov ter sproščanje s takojšnjim razčefukom v bojnih arenah. Čeravno se recept po tolikšnem času zdi malce postan, število igralcev nenehno raste. Pri tem ima najbrž precejšnjo vlogo dejstvo, da je GW osvobojen mesečnih naročnin. Petnajst evrčkov na mesec se morda ne sliši veliko, a hitra računica pokaže, da igralci običajnih nalinijščin za svoje užitke letno plačajo skoraj 60 tisoča-



● Mehanika igranja ostaja popolnoma nespremenjena. Največja novost so neigralski pomagači, ki jih je moč nadgrajevati in opremljati.

kov, upoštevajoč začetno ceno igre in obvezno letno razširitev. Gildne vojne po drugi strani stanejo slabih petnajst jurjev, saj toliko koštata dva dodatka; ti izhajajo s polletnim razmakom. Z razliko si je moč nabaviti spodobno grafo, tako da ni ravno trivialna.
Poglejmo, kaj so Arenanetovci zapekli v Nightfall. Seznam novosti praktično ne odstopa od tistega iz Factions. Na sporedu je nov kontinent, Eona, v afriško-bližnjevzhodnem slogu. Vizualno mu ni moč očitati veliko, saj je peščeno okolje s tipičnimi mesteci zares prijetno. Takisto je simpatična dvojica pridodanih poklicev. Derviši so hibridni bojevniki na blizu, ki delajo darmar s kosami. Njihova posebnost so enchantmenti, s katerimi si izboljšujejo sposobnosti ali zavdajajo nasprotnikom, ponavadi več naenkrat. Enchantmente je moč instantno pokuriti s posebnimi specialkami, kar nemalo spominja na pristop paladinov iz WoW. Drugi nova klasa, angelski paragoni, je bolj namenjena pomoči sotrpinom. Podobnost z ranocelskim menihom ni velika, kajti angeli se bolj kot na zdravljenje osredotočajo na odstranjevanje negativnih efektov, dvigovanje povzročene škode in hitrosti premikanja ter podobno. Povrhu radi poprimejo za orožje in znajo biti s svojimi metalnimi kopji presenetljivo učinkoviti. Kljub temu ne morem reči, da bosta novinca nemudoma postala ljubljenca občinstva oziroma da bosta korenito spremenila sestavo pvpjerskih timov. Osnovna šesterica poklicev v raznih kombinacijah ostaja najbolj popularna.
Kar se vsebinskih novosti tiče, si največjo hvalo zaslužijo kvesti. Snovalci so si dali duška in s presenetljivimi ter hudomušnimi skriptanimi sekvencami močno popravili mlačni vtis, ki ga je v tem pogledu pustil Factions. Pomembna tosmerna izboljšava so heroji, ki postanejo stalen del skupine in jih lahko v polnosti razvijate ter opremljate kot lasten lik. Vsak premore ozadno štorijo in razdelano osebnost, kar sila popestri dogajanje. Ker lahko naenkrat nadzirate do tri heroje plus glavnega avatarja, špil zadobi nespregledljivo kvaliteto klasičnih enoigralskih skupinskih frpjev v slogu Icewind Dale. Namečkoma je priležnike moč popeljati v pvp, kar bo gotovo močno vplivalo na topodročne taktike. Ostanek dobrot vključuje izboljšano umetno pamet, zmožnost stvarjenja veščinskih in opremnih profilov ter še kupček drugih dobrodošlosti.
No, skupaj vzeto Nightfall še vedno pušča vtis obrtniškosti. Arenanet so zapadli v udoben ritem razvoja, kjer se z dodatki potrudijo ravno toliko, da jih ni mogoče označiti za nateg. Zato bi si za prihodnjo razširitev, ki bo priletela enkrat spomladi, resnično želel česa korenitejšega. ***Luni***

NCSoft **7.200 SIT**

SAM AND MAX: CULTURE SHOCK

Lov na pobeglega jetija širom sprevržene Amerike, ki sta ga Sam in Max uganjala pred trinajstimi leti, je ena najfinejših in najbolj čislanih pustolovščin v univerzumu. In hkrati ena redkih, ki ji niso brzinsko naštepali podmladka, dasiravno bi občestvo zanj prodalo tričetrt vranice. Šele po prelomu tisočletja je začelo šušteti o nastajajoči dvojki, Freelance Police, vendar ji je Lucasova giljotina naredila prerani konec. Zategadelj se je od mačehe odcepila zdaj že uveljavljena skupina veteranov, Telltale Games. Po uspešni splovitvi serije kratkih epizodnih avantur Bone so pogumneje poprijeli za frišne, takisto nadaljevančne dogodivščine blagega psa in krvoločnega puhca. Led prebijalno smo ravno dočakali in v prvi sezoni jih bo sledilo še pet, bojda vsak mesec ena. Dolpoteg posamezne epizode velja devet, kompleta vseh šestih pa zelo popustniških 35 dolarjev.
Ker so pri špilu sodelovali sami stari mački, kot je opičje-lovkasti Dave Grossman, je štorija temu primerno nora. V soseski, kjer imata pes in zec svoj policijski biro, začno povisevati propadli otroški zvezdniki in talati sumljive videokasete za fitnes očesnih mišic. Razvozlavanje misterija traja tri hudimano zabavne ure, ki vključujejo nemalo uporabe sile, brskanja po izprijeni duševnosti in čvekanja z zveriženimi personami.
Spričo dolžine seveda ni moč pričakovati prostranega kontinenta z gomilo absurdnih krajev tipa Veleklobka preje™. Lokacij je za pest: poleg pisarne sta na ulici samopostrežna, ki smo jo v enki zrli le od zunaj, in tetovažnica, preurejena v psihiatrično ordinacijo. Ne baš divje, drži, zato pa so dogajališča navzlic manku zguncane odbitosti živahna in domišljena. Po njih navigiraš s preprostim klikanjem in komentarji in luštnih podrobnostih komaj čakajo, da priskakljajo skozi zvočnike. Ta prijem je iz sodobnih avantur zradiran, igre modre krvi pa ga očitno niso pozabile.



● Vdelanega je nekaj neproblematičnega furanja in nadlegovanja državljanov. Tudi pištolarskega.

Puzle so ob neštevilnih in zlahka dobodljivih predmetih enostavne ter premočrtne (uporabi boksarsko rokavico s ksihtom), z izjemo ene napredne psihoanalitične, kjer je nabor rešitev vsakič drug in vabi k ponovnemu preigranju. Res pa je, da je zec nekam malo izkoriščen, saj večino reči postori Sam in dolgouhca ne more neposredno zlorabiti.
Kulturnemu šoku torej še za dlačico manjka do udarnosti legendarnega izvirnika, vendar je vseeno zloščen špil, vreden slehernega centa in unče žlahtnega porekla. Če bodo nadaljevanja žmoht zvarila do konca, bomo pa sploh veseli. ***Navi***

Telltale Games **slaba dva jurja**



● Tako obrazna mimika kot zajčje hiperaktivne kretnje so izredno zadete in ključne za vzdušje.

NBA 2K7

Tako kot 2K Sportsova serija NHL 2K* je tudi NBA 2K* žrtev lastnega uspeha. Videti je, da so razvijalci bodisi dosegli vse, kar se na konzolah trenutne generacije doseči da, bodisi da so vse sile vrgli v razvoj inačic za next-gen drkalice. Ali pa so preprosto leni. 2K7 je namreč minimalno popiljena 2K6, v kateri je treba spremembe zunaj obnovljenih postav iskati z lupo. Hvalevreden je nabor načinov, ki segajo od znova dobrega menedžerskega associationa prek sezone ter eden-na-enega na uličnih igriščih do robustne nalinijskosti. Toda popravki associationa so kozmetični, na seznamu modusov pa neprijetno manjka 24/7, kjer si prejšnja leta ustvaril lastnega basketaša in ga večinoma skozi tekme na betonskih igriščih spremenil v zvezdo. Medtem ko so na xboxu 360 ta način poglobili, ga na playstationu 2 in xboxu 1 ni več sploh. Urg?

Morda še močnejši je déjà vu na parketu, saj je NBA 2K7 malodane kopija 2K6. Nekatere reči so spremenjene, recimo malce večja količina animacij pri stikih in dostop do kupa trenerskih opcij neposredno med tekmo. Prav tako se zdi, da konzola moštva usmerja (še) bolj v skladu z resničnostjo kot lani, saj sta na primer tempo in način igranja proti Rocketom opazno drugačna kot proti Spurom. Nastavitev hitrosti na 'slow' pripomore k taktičnosti na račun divjanja, z drsniki je mogoče nastaviti večino reči. Toda vsi popravki niso pozitivni. Neprosojno okno s trenerskimi možnostmi zasede pol zaslona, procenti zgrešenih metov in zabijanj so visoki na neprijeten in nelogičen način ter zahtevajo daljše ukvarjanje s sliderji. Takisto niso izboljšali motečnosti od lani. Animacij preigravanja znova ni mogoče preklicati, igralci tečejo eden v drugega, kot bi bil pred njimi zid, uspeh prodorov se izračuna že na začetku giba, umetna pamet ima težave z izvajanjem metov ob izteku časa ... Poleg tega je ostalo dosti hroščev in pridružili so se jim novi, kot je uspešno izvajanje prostih zgolj z oplazenjem desne gobice navzdol. In spregledati ne gre povsem enakega komentarja in uvodov v srečanja.



Inačica za prvi xbox je nekaj lepša od one za PS2 in trenersko okno, ki prekrije pol dogajanja, je kanec manj moteče.



2K7 odlikuje bogastvo načinov, od parketarskih prek menedžerskega do uličnih. Po tem je serija vedno slovela – a zdi se, da se je letos maltene izpela.

Sama po sebi je 2K7 solidna košarkaščina, močno bolj priporočljiva od polomijadnega NBA Liva 07. Je brez zajetnih neumnosti in bo trajala vse leto. A frišnega glede na lansko verzijo je bore malo, način 24/7 manjka, dočim paket ni izpiljen, saj je hroščev ter neumnosti kar nekaj. Pozna se, da je pozornost avtorjev usmerjena v xbox 360. Ali pa jim je kronični lenitis naposled kritično spodjedel možgane?

70 — *Sneti pomisli, zakaj je treba plačati za vsak tak polovičarski update.*
PS2 / XB — Take2

MK Armageddon

Sneti: Mortal Kombat Armageddon! Bo še letos? Al bo Kekken zajebuuu? >:D
Kekken: jooj, kakšen šrot od igre! Še fani jamrajo. Na daleč zgleda kot apgrejd predhodnika, ampak ko bi vsaj bil to. Itak sta bila že prejšnja 3D MKja malce bedna. Leseno gibanje v prostoru, skoki – komedija, dinamika patetična.
Sneti: hehe, true. Da si ga šel igrat po Soul Caliburju, si posral večerjo skozi nos.
Kekken: ahaha. Ma ne, prava komedija je bila šele, ko si se vsega tel lotit malo bolj resno. Dobro, je vsaj zgledalo, da se Boon in banda trudijo. In zdaj? Prva poteza je bila, da so vključili ama baš vse like. 62 kosov!
Sneti: ja, sem videl v Leipzigu.
Kekken: ampak tam nisi opazil, da so od vseh prejšnjih fajterjev odrezali po en borilni slog in ga nalepili na nove like. Tako ima zdaj vsak samo en stil + orožje. Pa tolko specialk in animacij se ponavlja pri likih, da kar vidiš miško, kako odpira menije in stiska copy / paste. Sick.
Sneti: oof, jao. Ampak vsaj sistem potem so izpilili? Slišal sem za preusmeritve, wakeup igro ...
Kekken: ma ja, fan culo. Vsi ti dodatki sistem izpilijo kot Mujo fičota, ko nanj montira spojler. Kaj ti pomaga parry, ko je večina udarcev ranljivih po bloku? Kaj brcanje s tal, ko se en sidestep ogne vsem napadom? Da ne omenjam neuravnoteženega sranja. V prvih desetih minutah treninga sem odkril neskončni kombo z eno samo potezo. Zdaj jih je znanih na desetine.
Sneti: bah, spet bomo samo fatalityje gledali ...
Kekken: u wish. Liki sploh več nimajo svojih fatalityjev. Raje so lenčine pri Midwayu naredili seznam dobrega ducata splošnih poškodovanj in usmrtitev, ki jih lahko potem, ko nasprotniku zbiješ energijo na nič, delaš zaporedoma – mu odtrgaš eno roko, pa drugo in ga nato pokončaš, recimo.



Večplastne arene so lepe in online igra laufa. A brez solidnega sistema to še vedno ni to.



Misterij je, zakaj Midway klamfa kartovščino, medtem ko v osnovnem špilu mrgoli reči, nujno potrebnih testiranja in dodelave.

Sneti: samo čaki, kje so potem sežig, zamrz, eksplozivni poljub? Klasike?
Kekken: na istem mestu, kamor je šla štorija, ki je bila mnogim glavni razlog za sledenje seriji – v Boonovi sekret školjki. Zaplet je debilen, konci so taki, kot bi jih tipkal šimpanz, so pa vdelali en beden karting gejm. Vsaj Konquest je manj razvlečen in bolj dinamičen ter urejevalnik likov kar zmogljiv in zabaven. Samo kaj mi bo to, ko pa je špil v osnovi tuga? Dobro, saj poka in se blešči in za mimogrede nekoga na gobec usekat je okej. Ampak je nazadoval in kot potomec legende je apn.

60 — *Kekken poraženca spremeni v Eda Boona. Babality!*
PS2 / xbox — Midway


PlayStation®2
WITH NET PLAY
PAL
F1 06
Formula 1™
BIG BANG
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT ®
Pooblaščeni Playstation zastopnik za Slovenijo:
Bofex d.o.o., skupina Merkur, Šmartinska 152, Ljubljana
tel:. 01/ 309 37 00. www.bigbang.si www.bof.si

Canis Canem Edit



Zadnja stran šole je domena ledrastih rokabilijev, ki šraufajo avte in se imajo za slaboritne. Elvis suxxorz, pusiji! /beži



Komurkoli, zasledovalcem ali kar tako, moreš pod noge stresti frnikule. In žur iz risank Hanne & Barbere je tu.

Med bananovci in krokodili zahodnjaki sicer že lep čas ne prebivamo več, toda vse civilizacijske pridobitve, kot so srebrn jedilni pribor, črnilo za trepalnice in EMule, ne morejo zakriti preprostega dejstva: globoko v sebi smo še vedno živali. Najsi bomo odeti v izbrane cote, hodimo okrog obešeni s kupi hodimožev in smo pridrobencljali na Luno, naše vedenje v mnogih potezah ostaja bestialno. Nagone večinoma drži v šahu razum – a dostikrat se zgodi, da jih ta zgolj potencira, kar privede do neugodno sociopatskih osebkov. Takih, ki so brezprizivno čez les in sodijo vsaj v programe za folk s posebnimi potrebami, če ne kar v umobolnico. No, in zdi se, da se je večina takih zbasala v najbolj razvpito privatno šolo v Čezlužju: akademijo Bullworth. “Katere diplomanti so serijski morilci ali odvetniki korporacij!” se pridruša naš lik, tjakaj pravkar dospeli Jimmy Hopkins. Petnajstletnega težavneža, ki so ga dotlej ruknili z vseh šol v državi, v zloglasno ustanovo pripeljeta skurbana mati (“To je njena približno oseminpetdeseta poroka!”) in njen najnovejši priležnik ter ga odložita morskim psom, sama pa se medenotedno odpravita na Havaje. Logično, tam je zobatcev manj, kajti ne mine deset sekund od prvega obiska pri napihnjenem ravnatelju, da jih Džimi-boj dobi po nosu od naključnega mimoidočega. Dobrodošel na Bullworth, mali. Za fruštek strežemo žlepe, za kosilo kajle in za večerjo čelne; ne manjka niti malic, od katerih bolijo jajca. Džungla je proti temu benigen raj.



Zabaviščni park je del mesta, kjer je moč zapraviti ure. Tu streljaš v tarče za medvedka, obiščeš hišo spak …

V ozadju glas napovedovalca na kanalu Discovery: *“… pridružimo se olivnim pavijanom. Ritualni pozdravi so najbolj pogosta oblika stika med samci. Pozdrav se začne, ko se en samec približa drugemu z odsekano hojo, pri čemer strmi vanj, cmoka, prihuli ušesa in proti njemu usmeri zadnjico. Ti rituali so videti napeti in obotavljivi, vendar rabijo jačanju prevlade v hierarhični strukturi med obdobji miru, kar lahko pripelje do manj bojevanja, ko bo šlo za pozicijo …”* Toda naš junaček se ne da in iz njegove začetne zmedenosti se razvije simpatična čefurijadna pobalinščina. Vse skupaj temelji na pogonu Grand Theft Auta, kar pomeni pogled na Jimmyja od zadaj, podobno grafiko kot v San Andreasu in navidezno peskovniško svobodo. Na začetku se ta zdi okrnjena, saj dogodke uokvirja ura, ki je nepretano na zaslonu. Ob osmih zjutraj vstaneš in imaš časa do pol desetih, da iz fantovske drnjohalske zgradbe spraviš rit do osrednje stavbe, kjer teče pouk. Tam te čaka prisostvovanje enemu od predmetov, kamor sodijo kemija, slikanje, telovadba, mehanika, fotografija in angleščina. Vsakega predstavlja lastna mini igra, kjer moraš tvoriti besede iz premešanih črk, pritiskati gumbe na joypadu v pravilnem zaporedju ali v telovadnici nažigati med dvema ognjema. Tlake je konec ob pol enajstih, nakar imaš uro in pol frej ter drug predmet. Nato po mili volji počneš, kar hočeš, tja do enajstih, ko se začne hora legalis. Uveljavljajo jo vzgojitelji, ki harajo po šolskem zemljišču in lovijo prestopnike, špricače ter zamudnike. Če te ujamejo, te odvlečejo k pouku ali v posteljo. A želja po neumnostih gor ali dol, ko je ura dve zjutraj, padeš skupaj od utrujenosti. Tako se zdi Canis Canem Edit v primerjavi z GTAji, kjer si zunaj misij svoboden kot ptica, ograjen. Vendar občutek traja le tako dolgo, dokler se ne zaveš, da ti ni treba k pouku, če nočeš, in da jo lahko vzgojiteljem, ki te začnejo loviti, kadarkoli podurhaš s tiščanjem knofa za tek. To se zgodi nekako tedaj, ko se spoznaš z igralnim sistemom in opraviš par nalog oziroma se odpro visoka vrata šole, da moreš odhlačati v mesto. V tistem trenutku se špil spremeni v nekaj, kar bo znano vsem ljubiteljem Velike tatvine avtomobila. Na ne pretirano obsežni karti, ki je velika kot en sam predel San Andreasa, se izrisujejo zvezde. Te simbolizirajo sprožilnike glavnih misij, ki potiskajo naprej štorijo, ter številne postranske naloge. Kot je pri čefurščinah, v navadi, je seznam početja dolg: plavaš, rolkaš, dirkaš z gokartom, grafitiraš, streljaš s puško v zabaviščnem parku, se hvataš za odbijače avtomobilov. Počasi dobivaš

POKLON LEGENDI

Prav dosti simulacij mulčevstva v vsej zgodovini igrarstva nismo videli. V South Parkih smo scali po snežnih kepah in jih lučali sotrpinom v glave ter nagajali učiteljem v avanturah z Beavisom in Buttheadom v glavnih vlogah. A legendarna, izvirna in arkadna pobalinščina je le ena – Skool Daze. Igra, ki je leta 1985 izšla za spectrum in C-64, je spremljala malopridneža Erica, ki je v pogledu na šolsko stavbo od strani pisaril neumnosti po tablah, streljal šolmoštre s fračo in se trudil dobiti spričevalo iz sefa, da ga ne bi videli starši. Nemara zdaj fašemo še kako.



nove snemalno-spalne lokacije, iz garaž jemlješ raznotera BMX-kolesa, preoblačiš se v kup gvantov (šolska uniforma, bikovska maskota, nindža ...). Velik del igre tvori mlatenje, ki je neprimerno bolj dodelano kot v GTAjih. Jasno, sistem, ki vključuje blok, kombinacije, prijeme, rušenja, brcanje na tleh ležečih v mednožja, metanje predmetov in nenadzorljive soborce, so Rockstar Vancouver vzeli iz The Warriors (J149, 85) in deluje dobro. Istotako je moč izkoriščati lep seznam tipično pobalinskih orožij, od prače do petard, katerih metanje in z njimi merjenje sta povečini neproblematična.

Discovery: *"... parjenja je več v deževnih obdobjih in je promiskuitetno. Samica po šestih mesecih rodi mladiča, ki tehta približno kilogram. Spolno zrelost doseže v petih do osmih letih."*



Zalizovanje je namenjeno obnavljanju energije, vendar do njega pride le, če imaš darilo. Preklete koristoljubke!

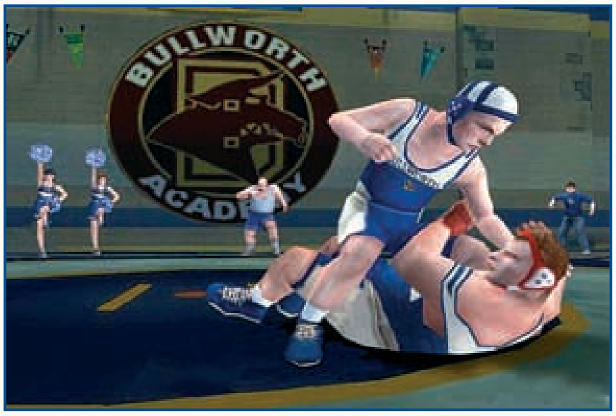


Grafika je ena slabših plati igre, pri čemer hrošči in trzanje likov nič ne pomagajo. Malo bi morali še polirati.

Toda najlepše je, da so naloge kljub stičnim točkam z Grand Theft Auti večinoma izvirne in da izvirajo iz Jimmyjeve starosti ter mulčavosti. Sediš na drevesni veji in s kroglicami nažigaš po igralcih ameriškega fuzbala na štadionu; kužatu daš žreti pokvarjeno meso, nakar drek skidaš v vrečko, jo odvržeš pred zbornico ter jo zažgeš, da prfokse od gnilobnega dima udari božje; v okostnjaškem kostimu stresaš frnikole, da folk pada kot pri norcih; vdiraš v omarice in nakradene bonboniere ponujaš dekletom v zameno za francoske poljube; ne kradeš avtomobilov, saj nimaš izpita, marveč se poješ z bicikli, skejtom, gokartom, vespo in mini traktorjem; razbijaš robo po skladišču; tihotapiš se po spalnicah češpelj in nabiraš spodnje perilo; fotkaš prešuštnike; grafitiraš občinsko zgradbo; boksaš v slogu Punch-Outa; zbiraš elastike in karte Grottos & Gremlins; nabijaš avtomate ... Na ta način nisi wannabe-mafijec, ki čez kup trupel prileze do položaja vladarja mesta, kar smo izkusili že ničkolikokrat, marveč je Canis Canem Edit prava, izvirna, akcijska 3D pobalinščina, kakršne ni bilo od časov Skool Daze. Škoda, da je kamera dostikrat tako debilna, da bi najraje zadavil televizor s kablom od ploščka; da Jimmy zaradi hroščev včasih obtiči med objekti; da je izkušnja kljub bolj obvladljivi dolžini kot v GTAjih (nekako petnajst ur za glavni kvest s kako četrtino postranskih nalog, ki jih lahko po koncu kompletiraš v 'neskončnem poletju') nekam raztegnjena, saj rada ponavlja pristope; da je grafična podoba ostarela, s spranimi teksturami ter oglatimi liki; in da je dosti duhamornega furanja z enega konca mesta na drugega. Takisto je igra lahka, saj te stalno vodi za rokico in ti vedno s prstom kaže, kaj je treba narediti. Umetna pamet pri tepežkanju je enostavna in če že crkneš, je to navadno posledica zblojene kamere ali nepredvidenih elementov, kot ko zgaziš pešca z bičikleto in te hapsijo policaji. To itak nima posledic, tako kot v Grand Theftih. Kljub temu so v par najdaljših odprav, vdih!, zadegane nadzorne točke, kar je za Rockstar nenavadna prijaznost. Vse to oceno sicer zniža pod 90 – toda pomanjkljivosti hkrati v veliki meri nadomesti raznolikost, saj igra zmeče na kup že kar težko verjetno količino zvrsti. V enostavni, a uživantski obliki so prisotne streljačina, pretepačina, dirkačina, ploščadna arkada, tiholazščina in avantura, kar je zabeljeno z mini podšpilčki ter peskovniško odprtostjo. Celo frpjski pristop je tu, saj ti udejstvovanje pri angleščini veča besedne spretnosti, s katerimi se izogneš metanju črev na plot, kemija prinaša izdelovanje petard, likovna vzgoja pa zanesljivejše šarmiranje punc. Nabor lastnosti ni tako širok kot v San Andreasu, a je čisto funkcionalen.

Napovedovalčev glas: *"... mladi in starejši samci živijo v skupinah, ki se pogosto spopadejo, neposredno ali posredno, za položaj ter dostop do samic. Zato se mlajši samci drug do drugega obnašajo napeto, medtem ko starejši oblikujejo koalicije, s katerimi skušajo izriniti mlajše samce in jim preprečiti, da bi se parili. V skupinah vlada hierarhija, znotraj katere se odvija-jo hudi boji za položaj, kjer so poškodbe nekaj običajnega ..."*

A vendarle najmočnejši adut Canis Canem Edit ni igrarska raznolikost, marveč štorijalna poanta. Dolgo se pripoved ne premakne nikamor in čas zapolnjujejo presenetljivo življenjski liki v vmesnih sekvencah, tako po gibalni kot čvekalni plati. Zahrbtna kača, ki si pravi tvoj prijatelj, ubogi piflo, odurna kuharica, pijanski učitelj, psihopatski snob, repertoar radodajk in samovšečnic ... A ravno ko se igra začne vleči, prestavi navzgor in s finalom upraviči vloženi trud. Jimmy namreč vseskozi nabira pike oziroma pada v nemilost pri frakcijah, ki se dajejo za prevlado nad šolo: pretepačih, športnikih, piflarjih, bogatinih, rokabilijih in mestnih tolovajčkih. Naklonjenost določenih pomeni, da ga ne nadlegujejo, vendar ga imajo zato vedno tolikanj bolj v zobeh neki drugi. Bolj kot se Jimmy trudi, da bi ga pustili pri miru, bolj tone v nesnago – težave pa se dobro začnejo šele, ko vsem dokaže, da je njihov šef, ter je na videz kralj šole. Kajti tedaj pobič spozna, da je številka ena najbolj samotna. Ja, to je Amerika, bejbi, kjer "lahko vse podkupimo, če to ne vžge, jih bomo pa nalomili!" To je svet, v katerem pes žre psa (od tod latinski naslov) – okolje, kjer se odvija tekma med samci za položaj in samice, kot bi gledal pavijane na Discoveryju. Canis Canem Edit pove, da živimo v sodobni džungli in da ostajamo živali, česar ne morejo prekriti ne izobraževalni sistem, ne velike zgradbe, ne elektronska zabava. Še zlasti ne slednja.



Pretepom se je moč resda izogibati z gobčnim opravičilom, a je mlatenje večinoma preveč kul, da bi to počeli. Nove poteze nabiraš pri telovadbi in lokalnem pijančku, bivšem soldatu. Škoda le, da se zna kamera postavljati ultra debilno.

CANIS CANEM EDIT = BULLY

V Ameriki se igra imenuje Bully, kar se zdi bolj naraven naslov od latinskega Canis Canem Edit. Rockstar je špil preimenoval zaradi dušebrižniških izpadov zaskrbljenih staršev, ki so penili vsled domnevno sporne tematike. Končno verzijo je pred izdajo moral celo pregledati sodnik. Toda našel ni ničesar spornega, saj je izdelek daleč od profanosti in nasilnosti Grand Theft Autov. V vsej igri skorajda ni kletvic, prestopništvo je na zelo nedolžni ravni in vse skupaj je na moč risankasto ter pobalinsko namesto kriminalno. In dejansko je CCE boljši naziv, saj Jimmy niti ni pretepač, ampak trmast fant s srcem na pravem mestu, ki se trudi šolo zrihtati v nekaj spodobnega.
Kamen spotike v slogu moda Vroča kava za San Andreas pa zna biti dejstvo, da lahko Jimmy poleg punc poljubi tipčka, ki ponoči visi ob šolskem zidu. Video konkretnega gejevskega zaliza najdete na http://gaygamer.net/index.php?id=1609 in čeprav je na ovitku označeno, da špil vsebuje namige na spolnost ter da je namenjen starejšim od 15 let, bo gotovo spet vse letelo v luft. Legebitra je že naročila poln kamion izvodov.

88 *Sneti z zobmi drži sošolca in se otresa drugega, ki mu žveči čevelj.*
playstation 2 — Rockstar



Pro Evolution Soccer 6

Komaj se je sonce 27. oktobra dvignilo nad obzorje, že sem sedel v avtu in pičil v 80 kilometrov oddaljen kraj. Čemu? So li tam nudili zastonjsko liposukcijo? Tržili vudu lutko Lunija, Kralja zamujenih rokov ("Looney, King of Missed Deadlines")? Ne, nič takega. Dobili so namreč na dan izida Pro Evolution Soccer 6 za xbox 360. V trenutku, ko sem to izvedel, mi je dol viselo, da bom špil plačal kot zasebnik, saj bi ga kot opisovalec itak dobil zastonj. Zum zum sem bil na poti ponj. Ja, tak je vpliv PESa, kultne simulacije žogobrca, na PESjane.



Količina čudnih situacij je zmanjšana – kar pa še ne pomeni, da je izdelek docela brez njih. Noreli boste še vedno.

A četudi sem za Pro Evo pripravljen kuriti cekin, bencin ter polnočno olje, to ne pomeni, da ne opazim njegovih pomanjkljivosti. To zlasti velja za PES6 na xboxu 360, ki je dovolj drugačen kot na PCju, da si zasluži ločen opis. Po eni strani je igra sicer odlična. Na igrišču deluje tako, kot bi Konami porihtal večino najbolj tečnih napak in iz stare osnove naredil nekaj, kar bi igra od nekdaj morala biti. Žoga je težja in skorajda ni podvržena fliperaškemu učinku odbijanja med igralci ter okvirjem vrat. Umetno pamet so zrihtali na številnih področjih, tako da so redka odskakovanja obrambnežev in njih tupa prekrivanja ter nepredvideni izleti napadalcev v ofsajd. Sposobnosti športnikov so dokaj v skladu z resničnostjo, uvedli so nove vratarske parade, v slogu PES6 za računala je dosti manj prekrškov pri presingu. Istočasno ta Evo nima nekaterih motečnosti iz taiste verzije, kot je brzinsko prediranje obrambe brez velikega truda. Največja razlika med dotičnim in PESi drugod je tempo, saj je odvijanje tekme jako zložno, od potovanja žoge do teka fuzbalerjev, ter taktično. Pro Evo 6 za 360ico zahteva več načrtovanja, oprezanja, podajanja za ustvarjanje položaja in iskanja lukenj kot kadarkoli. Več časa je za možganjenje, napadalci kljub boljšemu postavljanju teže pobegnejo obrambi in če priložnost ni čista, bo šel strel težko noter. Gol je zajebano dati in ko ga prejmeš, natanko veš, čemu se je to pripetilo – vsled razumljivega, dodelanega notranjega mehanizma, ki upošteva tako znanje kot srečo. Vse to pomeni, da je dotični PES do začetnikov in tistih, ki bi radi nemudoma zadovoljujočo izkušnjo, neprijazen, med drugim zavoljo umetne pameti, ki z nižjih nivojev ostro preskoči v neusmiljenost. Hja, je pač za nogometne sladokusce.



Grafika je sicer v HD, vendar močno izdaja staro poreklo. Malo večja količina animacij in ostrejše teksture dotičnega prav nič ne skrijejo.

Toda PES6 za xbox 360 kljub frišnemu občutku ni nič drugega kot update Pro Eva 5. Drugačen kot na PCju, a vendarle. O pravem next-gen motorju ne duha, ne sluha; celo več, igra v ogromno pogledih ne vsebuje niti trohice izboljšav in izvirnosti, od zastarelih enajstmetrovk do občutka, da je vse skupaj na tračnicah, ko streli letijo mimo gola na venomer enake načine. Takisto prihaja do enako tumpastih situacij kot na PCju, sodniki pa še vedno ne znajo kaznovati grdobij na sredini. Podobo tvorita v HD prestavljena stara grafika, ki ji luštno večja količina animacij ne pomaga k nadmoči, in dobrodošla, toda samoumevna nativna podpora širokozaslonskosti. Komentar je taisti, ki so ga posneli pred, oh, ne vem, petintridesetimi leti, navijanje takisto, le da se zdaj sliši napotke s trenerske klopi. Meniji ter uvod so enaki kot v PES6 za PC, s smešno muziko vred, tako da po izvedbeni plati FIFA 07 za X360 dobesedno pomete s Konamijevim izdelkom. Načinov je malo: igranje na enem teveju za do četverico; puščavništvo v obliki klasične Master League s komaj kako spremembo, posamezne lige, pokala in urjenja; ter multiplayer po Livu. Ta deluje skozi ancienten vmesnik, ki ne pozna čvekalnice in nudi le rangirane ali neragirane tekme eden na enega. Nič 2 vs 2, lig, turnirjev. Na srečo je spletna koda solidna in srečanja so na običajnem ADSLu 1024/256 tekla gladko ne glede na to, ali sem igral s Slovenci, Nemci oziroma Britanci. Manjka International Challenge, ni štacune PES-Shop, štadionov je celih osem, ni moč shraniti posnetkov golov, achievementi so žaljivo lahki. Licenčna plat je zadovoljiva, a vnovič nepopolna: izrezali so vso Bundesligo razen Bayerna, Chelsea so London FC ... Kljub temu lahko editiraš le imena fuzbalerjev, pri čemer na 360ici nimaš možnosti, da bi namestil fanovske zaplate.

Pro Evo 6 za xbox 360 je igra dveh polovic, ee, polčasov. Ko na zelenici vse deluje, kot bi moralo, kot resen e-fuzbaler ceniš taktičen tempo, študiraš nianse in uživaš v globini. Umetna pamet ni za odmet, a če imaš rednega, sposobnega soigralca v živo oziroma se rad udejstvuješ čez Live, je tole v mnogo pogledih najboljši Pro Evo za katerikoli sistem. Nakar te zbode temna plat: 60 EUR si odštel za update, ki nima dosti zveze z naslednjo igrarsko in konzolno generacijo; nivo napredka je sramotno nizek; manjkajo številne dobrote iz verzije za PC; orenk zaplata bo potrebna, da bo zadeva blizu spodobne zloščenosti ... Tedaj te prime, da bi Konami od zadaj podrl z drsečim štartom, mu 'po nesreči' pohodil mednožje in se delal nedolžnega. Da bi torej storil isto, kar so oni tebi in kar močno skeli – čeprav se potem tekma veselo nadaljuje.



Ja, vem, vse slike so z ene tekme. Pripišite to Konamiju, ki je slično ohrn z novinarskim materialom kot z izboljšavami svoje fuzbalske serije.

77 — *Sneti preklinja Konami, a še vedno ne neha igrati. PESi seldžuški!*
xbox 360 | Konami

FIFA 07

V srcu tele Fife, ki je dejansko pravi next-gen žogobrc in je krepko drugačna od PESu podobne verzije za PC ter playstation 2 (J159, 83), je čisto na novo ustvarjen sistem animacije igralcev in fizike žoge. Namesto da bi vzeli stari pogonski motor, ga zadegali v HD-grafiko in ga malo pošraufali, so naredili povsem frišnega. Nesmiselno je naštevati, koliko gibov so vanj stlačili, a dejstvo je, da je videti prekleto realističen, tako kar se tiče gibanja nogometašev, preigravanj, streljanj in prekrškov kot gibanja okroglega usnja. Ravno med najhujšo vročico igranja sem zrl nekaj tekem Lige prvakov in ko sem preklapljal med TV-signalom ter sliko z xboxa, sem zgolj zijal, kakšen podvig je uspel EAju. Eksplozivno gibanje Christiana Ronalda, samba zobatca Ronaldinha, bombe Lamparda ... Dodajmo čudovito travno površino, tribune, naphane z razposajenimi gledalci, in odlično zvočno podlago, od solidnega komentarja do razgibanega navijanja z govorom napovedovalca na štadionu, pa dobimo res impresivno zunanjost.



Na prvi pogled ni velike razlike med tem prizorom in verzijo s PCja ter PS2. A verjemite, da sta igri v akciji kot noč in dan.

Grafika gre s stopalom ob stopalu z igranjem, saj natančnejša animacija športnikov pomeni opazno spremenjeno dinamiko. Da se fuzbaler po teku ustavi, spremeni smer, obvlada žogo v šprintu ali jo brcne, dribla, zdrsne v drseči štart in kar je količkaj zahtevnejših manevrov, zahteva toliko in toliko (beri: veliko) sličic animacije. Občutek je čisto drugačen kot v Pro Evolutionu ter dosedanjih Fifah in razumljivo je, da se je demo (glede na katerega je igra občutno izboljšana) številnim zdel apn. Tudi meni. A ko sem vztrajal in prodiral globlje v Fifine skrivnosti, mi je način igranja zmerom bolj priraščal k srcu. Čeprav je v nekaterih pogledih FIFA 07 za xbox 360 arkada, je na splošno vzeto občutek v njej jako simulacijski. Dobesedno vsako potezo je treba načrtovati in spretno izvesti, podajanje in streljanje v tri krasne ne obrodita sadov sploh, natančni streli so umetnost in so odvisni tako od ducatov statistik kot lastne spretnosti. Pa, jasno, sreče. Takisto zelo sede upoštevanje utrujenosti, katere merilnik obsega dve črti, in moštvene kemije.



Za kondicijo je poskrbljeno izvirno: en merilnik kaže splošno, drugi pa trenutno izčrpanost. Pretiravanje pri drugi jako vpliva na prvo.

Ampak bolj kot sem igral, bolj sem hkrati dojemal, da je to šele nastavek za pravo next-gen Fifo. Sistem ima vrsto zoprnih pomanjkljivosti: medsebojno trkanje nogometašev, ki botruje motečemu zatikanju in odbijanju enega športnika od drugega; neinteligentno ročno preklapljanje med igralci, ki upošteva zgolj položaj žoge; po eni strani preveč vratarskih napak in po drugi njih pretirano lahkotna pobiranja žog, ki so namenjena v kote; izkoriščanje zelo učinkovitih globinskih podaj po zraku osamljenemu napadalcu v špici; in še marsikaj se najde, kar te razkuri. Nadalje je FIFA 07 vsebinsko revna. Namesto sedemindvajsetih lig jih je vdelanih le šest (!), kar pomeni 117 klubov, ter 37 reprezentanc. Zaman boste iskali Slovenijo in Nizozemsko, mnoge znane ekipe, kot je Ajax, izredno zanimivo drugo nemško in italijansko ligo (Juve se je znašel med posebnimi moštvi) ... Kar je licenčno vdelano, je občudovanja vredno zmodelirano in simulirano, minus frisi, ki so včasih hecni. Toda razlika v vsebini glede na običajno Fifo je pretresljiva, celo če upoštevamo čas in trud, ki sta šla v stvarjenje modernejše inačice. Od načinov so tu takojšnja tekma; simpatičen, a lahek in tipičen menedžerski modus (res pa je, da ni enak kot v 07 za računala); dokaj ponesrečen poskus salona (lounge) za do osmerico kolegov za eno konzolo, ki omogoča navzkrižne tekme, vendar je slabo nadomestilo za manjkajoče klasične turnirje ter lige; in nalinijskost. Ta podpira rangirane ter nerangirane posamezne spopade vrste eden na enega in dva na dva, če dvojica v istem moštvu sedi pred eno samo konzolo. V temelju je za spletnost sicer poskrbljeno izvrstno, z dobro internetno kodo, ki je v desetinah tekem pripeljala do enega samega resnejšega zamika, kaznimi za prekinjevalce, dosti rangi, mailanjem rezultatov v resnični e-poštni predal ter buljenjem ESPNovih novic & izidov v pasici (tickerju). O elegantnih menijih v spremstvu licenčne glasbe seveda ne gre izgubljati tinte. A kaj, ko ni interaktivnih lig, se pravi podpiranja svojega kluba; ni spletnih lig ali turnirjev; ni tickerja med tekmami. Najhuje pa je, da internetne tekme ne poznajo taktičnih nastavitev. Če lahko v single playerju kot v Pro Evu naposled spreminjaš položaje igralcev znotraj formacij ter jim s puščicami zapoveduješ, kam naj tečejo, je vse to na liniji zaprto. Izbiraš lahko formacijo s seznama vnaprej določenih (nič custom formacij), menjavaš igralce, lepiš zopet omejen seznam taktik na digitalni križec – in to je v veliki meri to. Malo, premalo je vsega skupaj za 60 evrov, kolikor



Za razliko od PES6 za 360ico, ki je grafično praktično le v višjo ločljivost zadegana verzija za ostale platforme, so Fifo 07 na Microsoftovi bež konzoli naredili čisto na novo. Po eni strani je to kul – po drugi pa ne, saj jim je zmanjkalo časa.

zahtevajo za Fifo 07 na xboxu 360. Toda kljub vsem tem napakam je nekaj gotovo: igra ima orjaški potencial. Motor naslednje generacije je čudovit, občutek igranja pa gre v hvalevredno smer, ki poudarja realizem in taktiko. Če se bodo EA naslednje leto potrudili, PES pa bo znova čemel na lovorikah, se bo Konamijev prvak znašel v resnih težavah!

69 *Fifelka (FIFA + Pepelka) čaka na princa, da jo zbudi. Je li to Sneti?*
xbox 360 — Electronic Arts

MARIO VS. DONKEY KONG 2

Nadaljevanje čisto fine mešanice med skakavščino in puzlo nekoliko predrugači staro zasnovo z GBAja. Namesto Maria imamo na grbi eskadriljo njegovih maskotic, po katerih je poredni opičjak spet stegnil prste. V vsakem od s strani gledanih nivojev jih moramo do izhoda pripeljati kar največ, kar je pravzaprav predšefovska igra iz enke, ki je vzbrstela v lasten špil. Mini vodovodarčki se obnašajo zelo podobno lemingom, se pravi, da so povsem brez možganov in nagnjeni k umiranju na ustvarjalne načine. Crkot ni posebna težava, saj stopnjo zaključimo že z enim samim otetim junačkom, vendar je pravi smisel v stremenju k pikam.



Ako četico zaključi zlati bučman, bodo točke najvišje.



Hvala Kongu za peresce. Podpre veke ob takihle provizoričnih šefih.

Te prinašata tako število in verižno nizanje rešenih brkačev kot hitrost, pobrani kovanci ter bonusne kartice. No, dasiravno jih je že predhodnica slišala zaradi manka izziva, to dvojke ni pretirano zasekiralo. Skozi vseh 71 soban je moč brez metanja na trepalnice prižvižgati v štirih urah, in to z večinoma srebrnimi odličji. Zbiranje pildkov za odklep nenavdušujoče kloniranih podiger takisto ni nobena umetnost, občasno demoliranje šefovske gorile še manj. Ko predpripravljenosti zmanjka, pride do izraza urejevalnik lastnih stopenj, ki si jih lahko z drugimi igralci izmenjujemo tudi po Nintendovem spletišču. Dogajanje usmerjamo s perescem: igrače capljajo v smeri potegov, s tapkanjem zapovemo skakanje in naokrog prekladamo bloke. Odzivnost in preciznost nista najboljši, najbolj zoprna je pak navada Mariov, da ob zaletu v drugo lutko sprožijo dominasto katastrofo beganja vsevprek, ki jo je težko obvladati. Tudi zaradi tega je treba za zlate kolajne mozeg in prste precej natelovaditi. A zakaj bi, ko pa skoraj vse, kar špil ponuja, odklenemo brez posebnega truda? Simpatičen March of the Minis resda je, vendar bo za normalneža prelahek, za kompletista pa preenoličen in premalo nagrajujoč, da bi se bilo nad njim moč diviti. **65** ***Navi***

Nintendo **DS**

INFECTED

Na prvi pogled tretjeosebna pobijavščina zombakljev Infected ni slaba zadeva. Lasti si zanimiv smisel za humor, ki tu meji na straniščnega in tam na satiro, akcijo pa spremlja brutalen metal spod prstov grup, kot sta Slipknot in Chamaira. Tudi akcija je sprva všečna. Nastopaš kot policist, ki mora očistiti mesto krvoločnih zombijev: to stori tako, da jih strelja z običajnim orožjem in jih, ko pordečijo, raztrešči z virusno puško. Ker ta vpliva na nepoškodovane zombije v bližini, je moč z natančnim merjenjem delati verižne kombinacije, ki botrujejo gejzirjem krvi. Ob žganju metala je to prav zabavno opazovati, zlasti vsled dobrega nadzora z zaklepanjem nasprotnikov. Hvalevredno zamisel so avtorji, Planet Moon (Armed & Dangerous, Citizen Kabuto), imeli glede večigralstva na blizu ali po spletu. Ko v dvoboju porazіš nasprotnika, ta faše navidezni virus, ki se ga znebi z zmagami v bodisi puščavništvu, bodisi proti živim nasprotnikom.

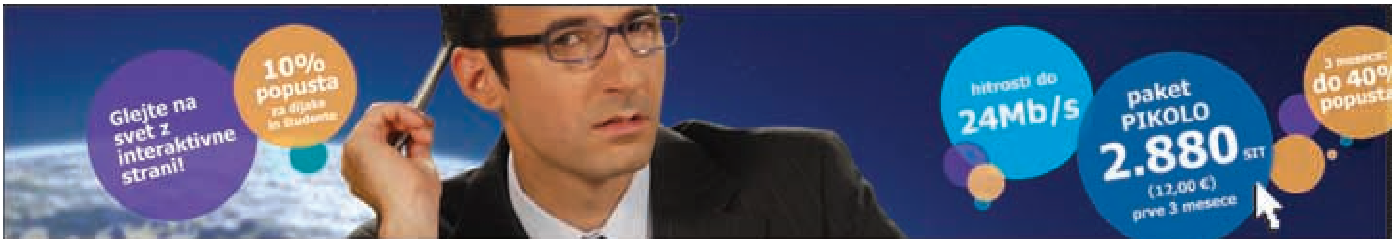


Višek naprednosti je ta, da kanalje zaporedoma označuješ z rdečo in jih pokaš v verižnih zaporedjih.

Toda kaj, ko Infected hitro razvodeni! Rutinska enoigralska kampanja je s svojimi petimi, šestimi urami kratka in je le serija omejenih misijic v par slogih (pobij vse zombije, reši civile). Naloge se duhamorno ponavljajo, težavnost pa ustvarjajo z neumornim navalom moderno hitrih zombakljev (stil filma 28 Days Later), kar slog igranja naredi sli-



Ročne drkalice so kot nalašč, da lahko založniki nanje trpajo takale igralna jetra, kot je Infected.



čen besnim masovnim nažigačinam. Kljub dobrim kontrolam to postane preveč za ubogi PSP in večina smrti se pripeti zaradi nezmožnosti zadosti hitrega obračanja in reagiranja, ko se zombiji približajo. Vedeti, da crkuješ zato, ker ti igra ne omogoča dovolj učinkovitega igranja glede na probleme, ki ti jih postavlja na pot, je nazarensko zoprno. Internetno večigralstvo pa je mrtvo, saj na spletu nisem našel niti enega nasprotnika.

Naposled Infected izpade kot še ena povprečna akcijada s par zanimivimi elementki, ki jih zatrejo neposrečenosti in slab dizajn. Kakega mulčka bodo s pisano škatlo in bombastičnimi napisi že nategnili, a potrudite se, da ne boste tak zombijast potrošnik! **51** ***Sneti***

Majesco **PSP**

WORLD SERIES OF POKER: TEXAS HOLD'EM

Čeprav smo videli marsikako igro s pokersko tematiko, tale pade v oči zaradi imena. World Series of Poker je namreč eden najbolj prestižnih pokerskih turnirjev (vzporednica bi bil Wimbledon pri tenisu), za nameček pa lahko prevzamemo vlogo Chrisa Fergusona, legende sodobnega pokra.



Pri najvišji težavnosti ti ne bodo pomagali niti dobronamerni nasveti Fergusona.

Temelj je seveda način texas hold'em, kjer na začetku vsak od sodelujočih prejme dve karti in skuša nato s kombinacijo petih kart, ki si jih delijo vsi udeleženci, sestaviti najboljšo kombinacijo. Na izbiro imamo dva načina, quick play in solo. Pri prvem gre za hitro igro, ko ni časa za epsko zgodbo o uspehu mladega hazarderja, torej brez napredovanja in višanja ranga. Zanimivejši je solo play, kjer si lahko ustvarimo lasten lik oziroma igramo v imenu Fergusona ali drugih, manj znanih hazarderjev. Skozi turnir napredujemo tako kot v resnici in če so začetne igre enostavne, je treba proti močnejšim nasprotnikom pokazati več. Umetna pamet je dobro uravnotežena in omogoča zanimivo igro tako začetnikom kot izkušenejšim (za prve so vključili tudi dobrodošlo pomoč pri odločitvah). Drugače zadeva vsebuje še modus za igranje po internetu, vendar ga Mobitel ne podpira.



Poker je 10 % sreče in 85 % blefiranja. Ostalo? Družba, pivo in debela denarnica.

Skratka, solidno. **76** ***Jurec***

java **Glu**

GUILTY GEAR JUDGMENT

Vstranhodeče 2D pretepačine so eden legendarnih, a izumrlih žanrov, ki jih je kao povozila nadmoč 3D gibanja, čeprav bi se dalo koncept plemenititi tako, kot se je dogajalo s shoot'em upi. Če so Robotroni in Salamanderji danes Mutant Stromi in Ikaruge, ni vrag, da ne bi mogli Double Dragoni in Final Fighti postati nekaj veličastnega brez prehoda v 3D. Guilty Gear Judgment sicer poskuša v tej smeri, a mu ne uspe najbolj.

Zasnova je vzeta iz podigre v GG Isuka za PS2 (J136, 82): izberemo si lik iz Guilty Gear XX, nakar uletimo na ulico ter mlatimo trume sovragov. Kot v izvirniku je podoba živopisana in borci lepo animirani. Kontrole so za tak način malce predrugačene, saj imamo sedaj gumb za skok, lik pa se obrača v smer, kamor tiščimo. Nadzor je odziven in nabor potez bogat ter podoben onemu iz običajne pretepačine. Toda potem se začnó težave. Namesto da bi nas zlikovci vsaj malo spodbujali in predstavljali spodoben izziv, so neumni kot noč, omejeni na dva napada in švohotni. Iz žongliranj se pa itak ne znajo reševati. Ja, tudi zadnji šef. Do njega pelje šest dokaj mučnih svetov rutinskega ponavljanja ene kombinacije, občasno celo le ene specialke. Če smo mahnjeni na štorijo v GGXX, bomo s kar dvajsetimi liki prebrali mnogo dialogov, a igralno nam bo Judgment preprosto moral dojadíti že pri drugi seriji nenavdihnjenih sovragov. Totalnega manka izziva ne uspeta zapolniti niti način survival in povezovalno sodelovanje.



Ob slikah tako destrukcije toliko bolj boli misel, da bi lahko špil pokal, ako bi avtorji le uskladili moč in sposobnosti nas ter CPU-golazni.

Ima pa plošček svetlo točko, kajti z Judgmentom je na istem uemdeju perfektna konverzija tepežkarice Guilty Gear XX #Reload za PC, xbox in playstation 2 (J134, 90). Ta v samostojni obliki za PSP že obstaja, vendar ne more škoditi, če zopet povem, da je predelava izvrstna v vnašanju kontrol, saj so težave s križcem manjše kot v katerem koli sorodnem naslovu. A žal je tudi to svojevrsten nateg: medtem ko japonska verzija Judgmenta vsebuje zadnjo različico /Slash, gaidžini dobimo stari #R.



Podoba je za tako zvrst impresivna, a Guardian Heroes s saturna še čakajo na vrednega naslednika.

Če GG #Reloada še nimate in si želite dobre, glede nadzora funkcionalne 2D pretepačine za PSP, je Judgment odlična izbira. Škoda le, da je temeljni del paketa, torej naprej hodeča pretepalka, podpovprečen. **78** ***Kekken***

THQ **PSP**

Četvorni procesor

Intelov produkcijski stroj besno melje naprej. Skupnost in konkurenca si še nista dobro opomogli od prihoda core 2 duo, ko je že na voljo njega štirijedrna različica. Luni je kakopak srečen, samo da ima venomer nove igračke.

Biti inovator je največkrat tvegano. Če gre vse po sreči in rulja spozna vrednost novitete, slava ter finančni uspeh ne uideta. A dosti pogosteje se zgodi, da potrošniki zadevo spregledajo ali se jim v danem trenutku ne zdi pretirano uporabna. Zgodovina je polna takih primerov – če se omejimo na računalniško industrijo, je eden najbolj legendarnih Applov newton. Očeta dlančnikov so prodali v nekako sedmih primerkih, dočim so malce pozneje zvesti posnemovalci, kakršen je bil palm, zaslužili bajne vsote. Gledano s poslovnega stališča je tako nemara najbolj modro nastopati zadržano, se pravi bljuvati kakovostne, a že preizkušene izdelke. No, če bi se tega držali vsi, bi se še vedno vozili s konjskimi vpregami, jedli krompir in zelje ter se zabavali z nabijanjem usnjene okrogline. Nekdo si pač mora upati, tvegati in gnati napredek!

Tokrat si častno omembo na ta račun zasluži Intel, kajti velikan je z izdajo procesorja core 2 extreme QX6700 nemalo presenetil. Čeprav po imenu tega ni mogoče sklepati, se pod pokrovom čipka skriva precej več kot površna posodobitev obstoječega ekstremnega šampiona, core 2 extreme X6800. Procesorju niso le navili delovnega takta, povišali zunanje frekvence na 1333 MHz ali izvedli kake podobne površne spremembe. Namesto tega so se odločili za velik korak in splovili prvo domačim uporabnikom namenjeno srčiko s štirimi jedri. Jep, QX6700 je potomec štiriglavega kentsfielda, o katerem smo v oznanilnem oddelku že obširno poročali. Čeprav smo prehod na multijedrnike pričakovali šele prihodnje leto, se je Intel odločil pohiteti. In čemu je to tvegano? Ker kljub trudu AMDja, Intela, Microsofta in kompanije večnitnost v svetu pecejev še zdaleč ni zakoreninjena. Okna večglavost sicer pridoma izkoriščajo že nekaj časa, kar se lepo pozna pri hkratnem zaganjanju več programov. A ogromna večina aplikacij, kamor je treba šteti tudi igre, trmari z izkoriščanjem le enega jedra. In v takem okolju QX6700 le stežka pokaže vse kar zmore. Jemljite ga torej kot kos prihodnosti, ki se je pomotoma znašel v današnjiku; dragocen vpogled v tisto, kar prihaja.

Kvad je izdelek pred svojim časom, to je jasno. Velik delež softvera izkorišča le četrtino njegove zmogljivosti. A precej kmalu se obetajo boljši časi.

Procesorska hidra

Intel se kakopak naddobro zaveda, da čas štirijedrnikov še ni napočil. Zato niso prenovili vse družine procesorjev core 2 (kar bi bilo tako kmalu po njihovi predstavitvi vsekakor sila nenavadno), temveč so izdali osamljen model v tržnem segmentu, kjer se proda najmanj kosov. Da core 2 quad ni čisto zrel za masovni nastop, kaže tudi način izdelave. QX6700 arhitekturno precej spominja na neslavne pentiume D. Štirica sredic ni združena 'pravilno', torej tako, da bi imela vsaka neposredno povezavo z vsemi sosedi, temveč gre za ločena dvojca. Vsako jedro dostopa le



Core 2 quad ni povsem novo jedro. Nastalo je z združitvijo dveh core 2 duov, tako kot so pred časom spekli dva pentiuma 4 v pentium D.

do štirih od skupno osmih megabajtov drugonivojskega predpomnilnika in si pipo do rama deli s sosedom. Tak pristop nedvomno ima svoje prednosti. Je preprostejši in s tem hitrejši za zasnovo, proces izdelave in lepljenja dveh majhnih jeder pa je neprimerno lažji od produciranja enega silicijskega velikana. Ti kompromisi so zaslužni, da smo QX6700 dobili sedaj in ne denimo marca prihodnje leto. Vendar za v prihodnje upam, da bo Intel štirijedrnike izpeljal temeljito, magari če take proce vidimo šele dva tisoč osmega.

QX6700 torej ni nič drugega kot skupek dveh core 2 duo E6700. Tehnične lastnosti so do pičice enake: 65-nanometrski proizvodni proces, delovni takt 2,66 GHz s 1066-megaherčnim zunanjim vodilom, podnožje LGA 775 ... Edini razliki sta število računskih sredic in skupna količina drugonivojskega predpomnilnika. Korenitih sprememb ne razkrije niti podrobnejše stikanje pod pokrovom, saj so štiriglavnikova jedra nezmotljivo zasnovana na arhitekturi core 2. Intel je z dotično zadel v polno in brez dlake na tipkovnici lahko zapišem, da gre za trenutno najbolj napredno in učinkovito ter najhitrejšo procesorsko arhitekturo. Kljub temu, da je od predstavitve minilo že nekaj mesecev, AMD še ni uspel izpljuniti konkurenčnega tiktakala. Poglavitni razlog za uspeh je peterica ključnih tehnologij: wide dynamic execution, smart memory access, advanced smart cache, advanced digital media boost in intelligenten power capability. O vseh sem podrobneje razglabljal v testu core 2 duo (Joker 156 oziroma strankin članek 3117), tako da se ne bom ponavljal.

Najbolj izpostavljanja vredna edinstvena lastnost QX6700 je tako njegova termalna ovojnica ali, s tujko, TDP. Gre za predvideno maksimalno količino oddane toplote med delovanjem, ki znaša 130 W. Številka je malodane alarmantno visoka in obuja spomine na grozno prevroče pentiume 4 prescott. Toda jemati jo gre z rezervo, ker si Intel pri procih z oznako extreme pusti veliko manevrirnega prostora, saj so med drugim namenjeni navijanju. Četvoroglavec to dokazuje s povsem odklenjenimi množilniki, ki omogočajo igračkanje z zelo visokimi frekvencami zunanjega vodila. Dasiravno se novinec v praksi greje bolj kot sorodniki – kar je glede na dvakratno količino silicija razumljivo – je še vedno ugodno hladen. S priloženim hladilnikom mi ga niti med najhujšo obremenitvijo ni uspelo segreti nad 65 stopinj Celzija. S kakim zajetnim toplotnopipičnim kosom bakra lahko mirne duše pričakujete 50 stopinj, med pisarniško rabo pa dobrih 30.

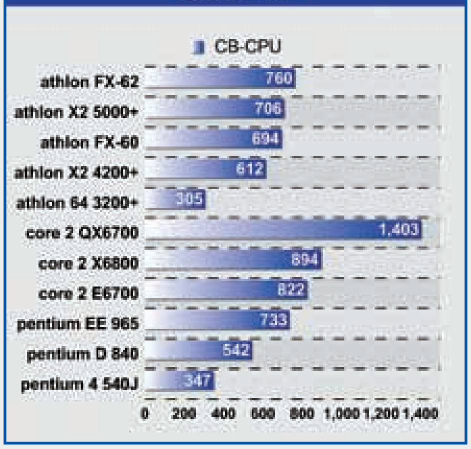
Razgibavanje sredic

Ena najlepših lastnosti novinca je popolna združljivost z obstoječo tehnologijo. Procesor je skorajda čudno neproblematičen: lepo deluje z veliko večino plat, ki podpirajo core 2 duo (torej čipovja 975X, 965 in nforce 680i), ter ni izbirčen glede ramov ali napajala. Ako posedujete sodoben intelaški sistem, je verjetno vse, kar potrebujete, posodobitev biosa. Med preverjanjem je žrebiček zadovoljno brnel v treh različnih platah, stari Intelovi badaxe D975XBX, Asusovi P5B deluxe in povsem novi, baje štirijedrniku posebej namenjeni badaxe2. Vsekakor prijetna osvežitev glede na dosedanje izkušnje z novimi generacijami procesorjev, ko je bilo treba zamenjati domala vse, od ohišja naprej. Testni sistem zato ni doživel niti ene spremembe. QX6700 sem poveznil v plato D975XBX, mu pridodal dve 512-megabajtni paličici Corsairovega pomnilnika DDR2-800 in menažo začinil z geforcem 7950 GX2. Tople vode nisem izumljal niti s softverom, katerega nabor sem tako ali tako prevetril nedavno. Špile sta zastopala F.E.A.R. in X3, 'resne' aplikacije pa Cinebench, Photoshop ter kodirnik Divx. Za splošni vtis sem pognal še 3D Mark 2006 in PC Mark 2005.

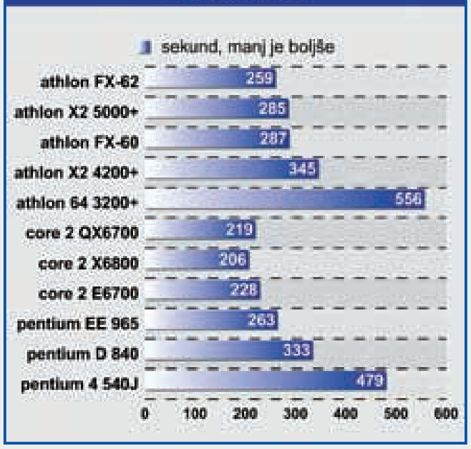


Remedy je sprejel odločitev, da Alan Wake ne bo deloval na enojedrnih procesorjih. To jih bo stalo dobršnega dela morebitnih kupcev, vendar bo zato špil tehnološka poslastica.


3D KINO
prihaja tudi v
MARIBOR
XPAND
KOLOSEJ



Cinebench



Divx Converter

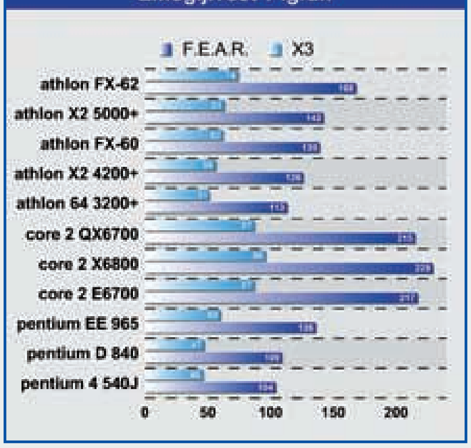
Glede na to, da preizkusni programi niso po vrsti prilagojeni večnitnosti, so izidi pričakovani. V igrah se je QX6700 odrezal identično modelu core 2 duo E6700. Ker špila v obeh procih vidita le po eno 2,66-gigaherčno jedro s 4 MB L2, je to popolnoma logično. Divx je nekje vmes: sicer prepozna večjedrnost, a ga število sredic očitno malce zmede (to je moč videti tudi po njih neenakomerni zasedenosti). V kodiranju je četvornik zato prehitel svojega enako navitega brata, vendar ni snedel krone modelu X6800 pri 2,93 GHz. Povsem drugačno sliko pa kažeta Cinebench in Photoshop. Oba že od nekdaj podpirata večnitnost in optimiziranost se jako pozna. QX6700 pokaže skorajda neverjetne pospeške – za skoraj petdeset odstotkov urnejše izvrševanje filtra v primerjavi z že tako urnebesno navitim X6800 je nič manj, kot fantastično. To se ujema z Intelovimi napovedmi o povprečno 70-odstotni pohitritvi v večnitju prilagojenem programju. Če si s slikovnimi mahinacijami in modeliranjem služite kruh, je četveroglavec zategadelj precej smotrna naložba.

Vpričo prejšnjemesečnega članka o navijanju core 2 duo si nisem mogel pomagati, da ne bi na enak preizkus postavil QX6700. Pričakoval sem ubožne rezultate, saj število jeder povečuje možnost napak in nestabilnosti, toda bil sem presenečen. Čeprav se nisem pretirano trudil in sem žrebička priganjal kar z osnovnim hladilom, sem brez večjih težav dosegel stabilno delovanje pri 3,5 GHz (350 MHz x 10). Debelih 800 MHz iz škatle ni kar tako! Z boljšim hlajenjem, nekaj čaranja z voltažami in predvsem preizkušanjem z različnimi množilniki bi proc nedvomno iztisnil še dosti več. To zgolj kaže, koliko rezerve se skriva v arhitekturi core 2. Še enkrat vas pozivam, da to kar najbolje izkoristite!

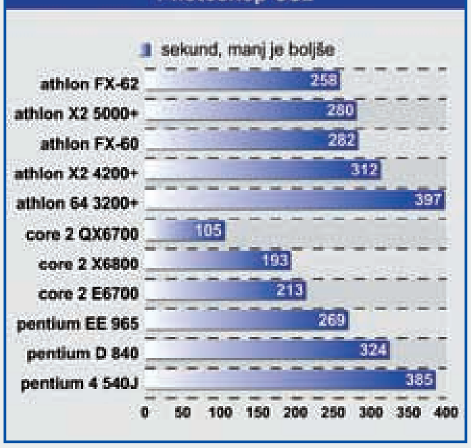
Prihodnost je svetla

Akoravno QX6700 bolj kot na zaresen izdelek spominja na domači projekt nekega inženirja, ne morem reči, da razočara. Procesor v tem trenutku seveda ni priporočen nakup, razen če ste čarovnik v večpredstavnosti oziroma 3D modeliranju. Zajetnih 250.000 SIT pač ne gre vložiti v tehnološko igračo s tako omejeno uporabnostjo.

Toda določene aplikacije nespregledljivo demonstrirajo, kako bo paralelno procesiranje v bližnji prihodnosti spremenilo računalništvo. Dovolj je le pogled na rezultate v Photoshopu in vsakomur je jasno, da petje hvale večnitnosti ni modna muha. V to so takisto prepričani vsi pomembni igralci industrije. Microsoft je v Visto zadegal dodatne optimizacije za večjedrnost, AMD namerava počasi upokojiti enosredične athlone 64 in pridno oglašuje platformo 4x4, dočim Intel trdi, da bo že koncem 2007 več kot devetdeset odstotkov njihovih procesorjev večglavih. Softverske hiše kljub svoji pregovorni lenobi ne morejo ignorirati tako očitnega trenda in če bo kak program sredi prihodnjega leta enoniten, bo to pomenilo, da je zastarel. Na področju iger ni nič drugače, saj Intel plodno sodeluje z mnogimi pomembnimi založniki. Ta hip tega še ni zaznati, a prihajajoča generacija špilov bo nedvomno izkoriščala večjedrnost. Kot veste, je Remedy kot enega od pogojev za poganjanje Alana Waka določil vsaj dvojedrni procesor. In to ne iz inata, saj kani špil uvesti ogromna področja brez vmesnega nalaganja (oziroma se bo to vršilo v eni izmed ozadnih niti), realistično fiziko brez pomoči physixa ali grafikulje, sprotno ustvarjanje terena ... Da, v takem okolju bodo QX6700 in njega nasledniki blesteli kot prvi pentiumi napram štiriosemšestkam!



Zmogljivost v igrah



Photoshop CS2

GEFORCE 8 - prihodnost je tu!

Tako pomembne prelomnice, kakršna je prihod geforca 8800 GTX, se zgodijo redko. Luni razkriva, kako se počutiš, ko stojiš na robu future.

Ob predstavitvi svežih grafičnih čipov ATI in Nvidia venomer poudarjata, da gre za njih 'novo generacijo'. A čeprav se novopečeni modeli praviloma odrežejo zelo dobro, če ne drugače, vsaj hitrostno, je v hvalisanju o velikih korakih naprej bolj malo resnice. S stališča arhitekture grafičnega cevovoda, torej načina obdelave podatkov in izmeta pik na zaslon, se v zadnjem ducatu let ni spremenilo kaj dosti. Današnji modeli so resda več stokrat hitrejši od voodoojev in ostalih pionirjev 3D pospeševanja, vendar se tlake se na najbolj osnovni stopnji lotevajo nadvse podobno. Nemara največji krivec za to je Microsoft s standardom DirectX. Ta je industriji prinesel nemalo dobrega, saj je v veliki meri odpravil težave z združljivostjo in je programerjem močno olajšal delo. Toda hkrati je omejil svobodo tako slednjih kot izdelovalcev graf. Če hočejo špili in kartice užiti tržni uspeh, se kratkomalo morajo pokoriti strogim določilom Neposredne neznanke (ali, v manjši meri, OpenGLa). In njen razvoj je od vedno zelo usmerjen, povrhu pa zadnja leta še precej počasen. Kar pomislite, koliko zaresnih novosti je grafično področje fasalo v dogledni preteklosti. Še največja prelomnica je bil senčilni model druge generacije, katerega izida se najbrž sploh ne spomnite več. Ni čudno, ko pa sta že od predstavitve tretjegeneracijskega modela, ki je bil sam po sebi le funkcijska nadgradnja, minili dve leti. To pomeni, da nečesa zares novega nismo ugledali nekako od geforcev FX in radeonov 9xxx. Prazgodovina!



Osmogeneracijski geforci videzno sumljivo spominjajo na neslavne modele FX, vendar imajo na srečo z njimi le malo skupnega. Čip, ki jih poganja, je hiter in učinkovit ter v tem trenutku tehnološko daleč spredaj. Povrhu nimajo težav s hrupom in pregrevanjem.

Tolikanj bolj osvežujoče je torej, da pravkar prihrumela geforca 8800 GTX in 8800 GTS nista le hitrejši izpeljanki svoje sedmogeneracijske brače, po možnosti obogateni s kakim novim načinom mehčanja robov. Nop, poganja ju čip G80, ki je popolnoma samosvoja beštija z le malo sorodnosti v primerjavi z dosedanjimi GPUji. Je prva tranzistorska potica, osnovana na načelu tako imenovanih združenih senčilnikov (unified shader), s polno podporo v Visti prihajajočemu DirectXu 10. Mali mehki se je odločil, da je izid novega operacijskega sistema treba počastiti s temeljito prevetritvijo tride-grafičnega področja, in je izdelovalcem dal razpreti krila. Rezultat je nekaj fantastičnega.

Univerzalni pikslopljuvi

Da bi bolje razumeli prednosti nove arhitekture, je na mestu grob šnelkurs sestave grafičnega čipa. Kot najbrž veste, srca GPUjev tradicionalno tvorijo cevovodi. Ne gre za dejanske pipe, temveč za fiksna zaporedja izvršilnih enot z natanko določenimi nalogami. Ta zaporedja so zelo toga – najprej so na vrsti senčilniki oglišč (vertex shaders), ki premeljejo in priredijo s strani procesorja poslane informacije o ogliščih v prostoru. Podatkovni tok se nadaljuje v namestitveni del (setup), kjer se oglišča združijo v primitivne geometrijske oblike: trikotnike, črte in pike. Sledi rasterizacija, ki primitive pretvori v nekaj podobnega pikslom oziroma dvodimenzionalnim točkam, ki tvorijo sliko na zaslonu. To nalogo opravlja senčilnik pik ali po domače pixel shader. Ime je nekoliko napačno, saj piksli tedaj še niso celoviti in se imenujejo okrhki (fragments). Pixel shader bi se zato moral imenovati fragment shader, toda originalni naziv se je pač prijel in ga nima smisla spreminjati na silo. Okrhki so lahko obdelani po večkrat, odvisno od efektov, ki jih program želi prikazati. Predzadnji korak so rasterizacijski pogoni, s tujko ROP (Raster Operation). Ti preverijo globinsko vrednost prizora in določijo, če je okrhek sploh viden in se ga splača pošiljati naprej ali pa ga je bolje na mestu ugonobiti. ROPi takisto skrbijo za prosojnost in v končni fazi še za prirejanje po algoritmu za mehčanje robov. Ko je vsega konec, se fragment zapiše v pomnilnik (frame buffer), kjer dokončno postane piksel in počaka na izstrelitev v monitor.

Nemara se sliši zapleteno, a v resnici gre za zelo preprosto zasnovo, ki se ni koreniteje spremenila že (pre)dolgo. Pristop ima prednosti, saj je hiter in v idealnih pogojih zelo učinkovit. Toda zagotavljanje optimalnih pogojev ni ravno preprosto. Sodobni špili so pestri in videzno izjemno razgibani, zato je praktično nemogoče enakomerno izkoristiti ves čip. Težava je v fiksni namembnosti izvršilnih enot. Za primer vzemimo geforce 7900 GTX. Njegov procesor premore 24 senčilnikov pik in osem senčilnikov oglišč. Nesorazmernost je posledica trendov v 3D grafiki, ki postaja vse bogatejša z najrazličnejšimi teksturnimi in svetlobnimi učinki. Rasterske operacije so zategadelj pogostejše in proizvajalci se temu prilagajajo s povečevanjem števila pixel shaderjev. Največkrat se jim to obrestuje, toda v določenih scenah je še vedno treba obdelati ogromne količine ogliščnega podatkovja. Takrat se čipu zatakne, čeprav ima 24 enot, ki si med-

tem trebijo zobe in gledajo v luft. Ali obratno – v kakih prizorih z veliko vode težaški švic potijo točkovni senčilniki, medtem ko oglišční razpredajo o izidih včerajšnjih tekem kamniške kriket lige. Rezultat je procesor s skupno 32 izvršilnimi sredicami, ki nikoli niso povsem zasedene.

Oba proizvajalca sta take potrate skušata rešiti z raznimi arhitekturnimi triki ter predvidevalnimi in organizacijskimi tehnologijami. Toda v končni fazi gre za lajšanje posledic in ne za odpravljanje težave. Napor v tej smeri smo ugledali šele zdaj, ko so uletele gesile osme generacije. Kot omenjeno, se njihov GPU s kodnim imenom G80 ponaša z združenimi senčilniki (unified shaders). Že iz imena je moč sklepati, da gre za računske enote, ki nimajo težav s prilagajanjem trenutni nalogi. V bistvu gre za docela univerzalne procesorčke za računanje s plavajočo vejico, ki jih sploh ne zanima namembnost operacij. Ko je treba osvetliti določeno teksturo, brezskrbno poprimejo za delo, četudi morajo takoj nato premleti žični model nekega tanka. G80 torej odpravlja klasično razdeljenost na senčilnike pik in oglišče ter s tem velik del togosti cevovodne arhitekture. S tem je močno izboljšana učinkovitost vsega čipa, povrhu pa bo delo grafičnih programerjev odtihmal mnogo lajše. Namesto da razmišljajo o uravnoteženosti med geometrijsko postavitvijo prizora in učinki, lahko domišljiji dajo prosto pot. Grafa se bo že prilagodila. Še več: pogončki v G80 so čisto programibilni in jih je moč ponucati še za kaj drugega kot le za premetavanje geometrije in tekstur. Unified shaderji nimajo težav z računanjem fizike, opravljanjem matematičnih simulacij, obdelovanjem videa ... Grafična kartica s prehodom na novi tip arhitekture zatorej postane pravi računalnik znotraj računalnika!

Veličastno železje

Okej, dovolj teoretiziranja, zanimajo vas konkretne številke. G80 je v neokrnjeni inačici sestavljen iz vrtoglavih sto osemindvajsetih univerzalnih procesorjev. Pogončki brzijo pri 1350 megahercih (!!!), dočim preostanek jedra, torej krmilniki, vodila, predpomnilnik in ostala šara, delujejo s 575 MHz. Mimogrede, na predstavitveni konferenci v Parizu so Nvidijini predstavniki obljubili, da bodo gonilniki kmalu podpirali povsem neodvisno spreminjanje obeh frekvenc. Raj za navijalce! Enote so organizirane v osem sklopov, od katerih ima vsaka svoje teksturirne enote in predpomnilnik. Združuje jih skupno notranje vodilo, na katerem čemi zadeva z imenom thread execution manager. Gre za del Nvidijine tehnologije gigathread, katere namen je zagotoviti enakomerno zasedenost jedra in pravilno določanje nalog posameznih procesorčkov. Predstavljajte si jo kot šefeta, ki delavcem ukazuje, katero njivo naj kopljejo in s kakšnim orodjem. Procesorski sklopi so priheftani na pomnilniški krmilnik, ki upravlja z ogromno, 384-bitno ramniško pipo. Zaradi boljše izkoriščenosti je ta razdeljena na šest 64-bitnih delov. Ugibanja, da gre za spojek 256- in 128-bitnega vodila, od katerega je eno primarno in eno sekundarno, so se izkazala za napačna. Katerakoli krmilniška particija lahko dostopa do poljubnega kosa pomnilnika. Tega je za 768 megabajtov in je vrste GDDR3. Nvidia zagotavlja, da kontroler podpira GDDR4, toda zaenkrat se jim uporaba slednjega ne splača. Glede na to, da je ram navit na 1800 MHz, prepustnost ob upoštevanju širše pipe znaša prostor-čas zvijajočih 86,4 GB/s. Doslej topodročno najbolj zmogljivi radeon X1950 XTX s svojimi 64 GB/s ob tem izpade dokaj ubogo.



To je uradna Microsoftova slika, ki prikazuje razlike med DX9 in DX10 v FSX. Žal nima nobene zveze z realnostjo.

Naštete cifre držijo za geforce 8800 GTX, kaj pa manjši bratec? Izvedenka GTS je kirurško prirezana za skupek procesorjev in jih zato premore 96. Inženirji so pristrigli tudi število rasterizacijskih pogonov s 24 na 20 in odškrnili particijo pomnilniškega krmilnika. Takisto so nižji delovni takti: 500 MHz za jedro, 1200 MHz za združene senčilnike in 1,6 GHz za pomnilnik. Nenazadnje je skromnejša količina slednjega, 'ubogih' 640 MB. A celo v tako oklešćeni postavi je GTS na papirju še vedno pred vsemi ostalimi karticami današnjika, z izjemo geforca 7950 GX2, ki pa z dvojno zasnovo malce goljufa.

Masaža zrkel

Samo od sebe se kajpak postavlja vprašanje, kako bo vso to silno mišičevje izkoriščeno oziroma kako bo vplivalo na podobo iger. Hudičevo potratno bi bilo, če bi se iz vsega skupaj izcimile le dodatne sličice na sekundo! Nvidia je razmišljala podobno, zato sta geforca 8800 konkretno pridobila na kakovosti slike in

	geforce 7900 GTX	geforce 8800 GTS	geforce 8800 GTX	radeon X1950 XTX
GPU	G71	G80	G80	R580
št. tranzistorjev	278 mil.	681 mil.	681 mil.	384 mil.
podpora DX	DX9c	DX10	DX10	DX9c
senčilniki točk	24	-	-	48
senčilniki oglišč	8	-	-	8
univerzalni senčilniki	-	96	128	-
enote ROP	16	20	24	16
takt jedra	650 MHz	500 MHz	575 MHz	650 MHz
takt rama	1600 MHz	1600 MHz	1800 MHz	2000 MHz
količina rama	512 MB	640 MB	768 MB	512 MB
pomnilniški vmesnik	256-bitni	320-bitni	384-bitni	256-bitni
vodilo	PCIe X16	PCIe X16	PCIe X16	PCIe X16



Crysis je špil, ki bo grafiko na računalih dvignil na novo raven. Količina očesnega sladkorja je nenadkriljiva. Tekel bo tudi na DX9, tako da ne gre pričakovati, da bo pod DX10 radikalno drugačen.

naboru zmožnosti. Na prvem mestu je nedvomno popolna usklajenost z DirectX 10. V tem trenutku to ne pomeni dosti, saj bo deseta Neznanka splovljena šele čez dva meseca, skupaj z Visto. In še takrat jo bo podpirala le peščica špilov. A navsezadnje gre za standard, ki bo za videzne prelestnosti lačne založnike hitro postal edini pravi. Kaj vse bo prinesel, prečitajte v okvirčku, tu se osredotočimo na senčilni model četrte generacije. Največja novost dotičnega je tako imenovano geometrijsko senčenje. Gre za pomemben korak naprej, saj velik delež bremena osrednjega procesorja prelaga na GPU. Slednji odslej ne bo več omejen na pretvarjanje oglišč v piksle, temveč se bo lahko loteval celih primitivov. Posamezni združeni senčilnik zmore trikotnike in črte obdelati do zaključne faze in jih posredovati v ROP ali pa delno končano pošiljko poslati sosednji izvršilni enoti. Poenostavljeno rečeno bo pod DX10 grafična srčika od procesorja prejemala zgolj osnovne geometrijske podatke o prizoru, nakar bo vse mahinacije opravljala samostojno. To omogoča celo vrsto stvari, med drugim izdelavo precej podrobnejših modelov, realistično simuliranje las in kocinovja, hitro teselacijo (teselacija je razbijanje trikotnikov na večje število drobnih sestavnih delov, kar se uporablja za glajenje poligonov, izdelavo bolj naravnega terena ter vode in podobno), vrhunsko animiranje likov, doslej nevideno uničevanje okolja ...

Še ena slastna dobrota desetega DirectXa je izboljšano instanciranje. Ako se spomnite, sem o tem pojmu razglabljal že ob predstavitvi geforcev 6. Instanciranje je množenje že obdelanih modelov po sceni, ki ga v celoti izvaja grafična kartica. Namesto da bi se v gozdnem okolju kartica mučila z vsako travno bilko posebej, pripravi le eno, nakar jo tisočkrat pomnoži in jo skopira na predpripravljena mesta. Elegantna rešitev za izdelavo bogatejših in pristnejših okolij. Največja težava dosedanjega instanciranja je nezmožnost spreminjanja kopiranega predmeta, zaradi česar se je hitro moč ujeti v zanko neprepričljivosti. Ko se sprehajate skozi šumo, vsako drevo pač ni enako sosednjemu, kajne? Tu nastopi DX10, ki grafični omogoča manipulacijo z množenim predmetom. Odslej ne bo treba, da bosta dva vojačka v masovni armadi enaka, saj bosta lahko uporabljala različne teksture in celo senčilne učinke. Mimogrede, da ne bo skrbi in hude krvi: čeprav DX10 ni združljiv z DX9, G80 odlično podpira oba. Univerzalni procesorji, bejbi!

A dovolj bodi o DirectXu, Nvidia je v nove geforce zapekla še nemalo drugih slastnosti. Zelo so se potrudili na področju kakovosti prikaza, kjer so njihovi izdelki doslej vedno šepali za radeoni. Osma generacija je končno izničila prednost konkurenčnega tabora in v nekaterih pogledih celo prevzela vodstvo. Pod imenom lumenex je združenih več mehanizmov za izboljšanje prikaza. Najzanimivejši je novi algoritem za mehčanje robov, CSAA (Coverage Sampling Anti-Aliasing). Njegova glavna prednost je mnogo hitrejše izvrševanje od klasičnega algoritma MSAA. Slednji je zasnovan preprosto, a precej zahtevno: kartica ob mehčanju vsakega robnega piksla pregleda vrednosti sosednjih (število njih določa stopnja glajenja, pri 4x se recimo upoštevajo štirje), kar zahteva veliko branja in pisanja v pomnilnik. CSAA po drugi strani uporablja pameten pristop, ki piksle odčitava le, ko je to res potrebno. Rezultat je šesnajststopenjsko glajenje, ki kartico obremeni le malenkost bolj od navadnega 4x MSAA. Z drugimi besedami: na 8800 lahko vklopite 16x antialiasing in mirne duše pozabite nanj. Nadalje so geforci končno dobili zmožnost mehčanja robov tudi, ko je v uporabi osvetljevanje HDR, kar je bila doslej domena radeonov. To je posledica močno izboljšanega algoritma za HDR, ki zmore 128-bitno natančnost oziroma 32 bitov po barvi (rdeča, zelena, modra in transparence). Slike in demoti, ki kažejo 128-bitni HDR v akciji, so neverjetne, vendar vsled zahtevnosti še ne gre pričakovati masovne rabe v špilih. Tamkaj bo še nekaj časa vladal 64-bitni. In nenazadnje, geforci se z rdečimi konkurenti končno kosajo po sposobnosti anizotropičnega filtriranja tekstur. Radeoni so bili edini, ki so premogli od kota večidel neodvisni algoritem za AF. To pomeni, da je kartica teksture ostrila ne glede na nagib površine, dočim so geforci obdelovali le vodoravne in navpične ploskve. A nič več, zakaj G80 se ponaša s ta hip najbolj naprednim filtrirnim algoritmom, ki v vsaki situaciji daje skoraj perfektne rezultate. Povrhu je to privzeta možnost delovanja in je ni treba namensko vklapljati v gonilnikih kot pri Atiju. Za konec so vse skupaj začinili z 10-bitno prikazno pipo, s čimer se je doslej hvalil le Matrox. Geforci 8 podpirajo prikaz desetih bitov informacij za vsako primarno barvo, kar največje število odtenkov z 16,7 milijona dvigne na več kot milijardo. Je pa res, da to nima neke praktične vrednosti, saj je modele 10-bitnih zaslonov moč prešteti na prste invalidsko upokojenega upravljalca cirkularke.

Matematika in fizika

Brez skrbi, ne kanim razpredati o Lorentzovih transformacijah in trojnih integralih. Kot omenjeno, G80 zahvaljujoč programibilnim izvršilnim enotam zmore opravljati še kaj drugega kot grafično tlako. To dejstvo je izkoriščeno s tehnologijo quantum effects, ki bo pospeševala fiziko. Jep, po dolgem napovedovanju in grajenju napetosti grafikulje končno vstopajo na področje, ki ga obvladuje Ageia s physixom. Geforcev tovrstni potencial je resnično gromozanski: proc zmore simulirati desetine tisoč objektov, lutkasto fiziko teles, delčne učinke, kot so eksplozije, tekočino, dlako, oblačila ... Zadevščina je strojno povsem dovršena, vendar programska podpora zaostaja. Ustavi se že pri gonilnikih, za katere Nvidia zatrjuje, da bodo na voljo v začetku 2007. Upajmo, da res, kajti s pospeševanjem fizike skozi grafe se dejansko odpirajo vrata interaktivnim in realističnim igram. Te se pač niso mogle zanašati na tisto peščico zanesenjakov, ki so pljunili težke denarce za physix.

Vsesplošno uporabnost združene arhitekture dokazuje tudi CUDA ali Compute Unified Device Architecture. Pobuda za izkoristitev GPUjev v matematično-simulacijske namene ni nič novega, navsezadnje smo poročali o poganjanju klienta Folding@Home na radeonih. CUDA je namenjena ravno tovrstnemu izkoriščanju osmogeneracijskih geforcev in se odraža skozi standardiziran SDK (Software Developer Kit). Nvidia upa, da bo z namenskim prevajalnikom C privabila mnoge programerje in tako postavila industrijski standard. Potencial je ogromen, saj je G80 v visoko paralelnem računanju več kot stokrat hitrejši od najbolj naspidiranih osrednjih procesorjev. Če se bo CUDA prijela, bodo geforci postali zanimivi tudi za znanstvenike in analitike.



Superiorno podrobni žabec je zvezda enega od Nvidijinih demov za prikaz sposobnosti G80. Njega glavna privlačnost je deformabilnost. Z ročičnim kurzorjem lahko vlečeš in preoblikuješ poljuben del beštijičinega telesa, med čimer švicajo senčilniki geometrije.


Najdi.si
KAM
ODHAJATE
DANES?
ZEMLJEVID
NAJDI.SI
LAHKO BI
PREJ POGLEDAL
NA BREZPLAČNI
NAJDI.SI
ZEMLJEVID!!!
Grafika:
spletna
POSTAJA
Išči pametneje.
www.najdi.si

DIRECTX 10

Izkušeni Jokeraši se gotovo spomnite začetkov 3D grafike na osebnem abakovju. Situacija je bila v prvih letih res kaotična in nikoli nisi mogel biti gotov, da bo določen špil deloval s tvojim pospeševalnikom. Razlog je bil v manku univerzalnega programskega vmesnika, zaradi česar so morali snovalci špilov na roko dodajati podporo za vsako grafo posebej. In za sleherno zvočno kartico, volan, igralno palico ... Nato pa je prišel Microsoftov DirectX, ki se je namenil odpraviti prav te pomanjkljivosti. Zamislili so si ga kot univerzalni vmesnik API (Application Programming Interface), ki bi programerjem močno olajšal delo. Zgolj vdelali bi podporo DXu in rešili bi se problema komunikacije s stotnijo različnih komponent. DirectXu sprva ni šlo najbolje, saj je bil hroščat, nezanesljiv in predvsem počasen. Če je igra ponujala možnost OpenGLa ali Glida, torej dveh drugih podobnih vmesnikov, si definitivno izbral njiju. Toda Microsoftovi programerji so tekom let standard izboljševali, nadgrajevali ter polirali, dokler niso prišli do današnje stopnje, ko praktično ni več špila za Winse, ki ne bi kot privzete možnosti nucal prav DirectXa.

Pojav nove različice univerzalnega standarda je zato velik dogodek. Do izida desete zapovrstne Neznanke (po šušljanju o imenih DirectX Next, Windows Graphic Foundation in podobno se je obdržal tradicionalistični DirectX 10) nas ločita le še dva meseca in dobro je vedeti, kaj vse si lahko obetamo. Že na začetku je treba izpostaviti, da bo DX10 neločljivo vezan na Visto in da Microsoft ne namerava izdati inačice za druga Okna. Za podporo starejšemu hardveru pod novim operacijskim sistemom bo skrbel malce prenovljeni DirectX 9L, iz česar je jasno razvidno, da vmesnika nista združljiva. Razlog za to ni Microsoftova muha, temveč popolna prenova vseh funkcij APIja. Med drugim bo ta neločljivo vezan na Vistin gonilniški sistem WDDM. Gonilnik za grafo bo razbit na dva dela, uporabniški in sistemski. Ker bosta docela ločena, bo uporabniškega mogoče sesuti brez vpliva na stabilnost sistema. Z drugimi besedami: če se bo grafa med nažiganjem obesila, za seboj ne bo potegnila še vsega računala, kot je to v navadi danes.

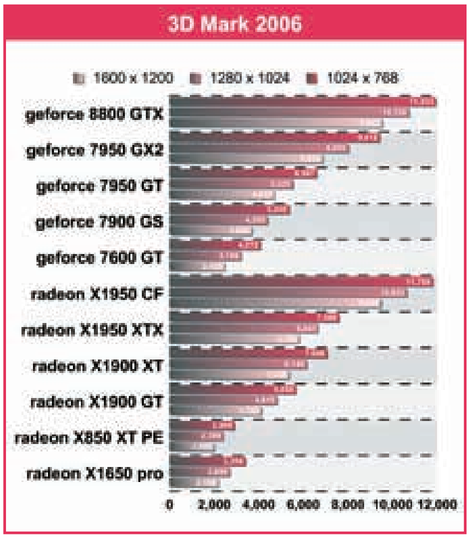
S stališča grafičnih novosti DX10 ni tako revolucionaren, kot je bil denimo DX8 s prvimi programibilnimi senčilniki. Čeprav desetica prinaša veliko novosti, v paketu ni ničesar takega, česar ne bi bilo mogoče izvesti s tretjegeneracijskim senčilnim modelom v DX9. Poglavitni prednosti novega standarda sta optimiziranost in hitrost, ki bosta vzrokovali videzno pestrejšim špilom. V tem pogledu prednjači združena arhitektura, ki pa ni obvezna. Deseta neznanka proizvajalcem ne zapoveduje, da GPU mora vsebovati združene senčilnike. Fabrike lahko komot izpljunejo grafo s povsem rigidnim cevovodom, ki bo še vedno perfektno združljiva z novim vmesnikom. Bi pa to bilo neumno, tako zaradi mnogo boljše učinkovitosti združenih senčilnikov kot dejstva, da bi morali v cevovod podturiti dodatno stopnjo, tako imenovane senčilnike geometrije (geometry shaders). O teh več preberite v glavnini članka. Itak se desetice bržda najbolj veselijo prav programerji iger. Microsoft je tekom razvoja z njimi tesno sodeloval, kar se odraža v zanimivih funkcijah. Carmack je uspešno lobiral za virtualizacijo pomnilnika oziroma zmožnost hranjenja drobnejših in dejansko potrebnih podatkov v glavnem sistemskem pomnilniku. Doslej je grafa tja lahko pošiljala le cele teksture in druge objekte, kar zaradi prepustniške zahtevnosti ni bilo ravno uporabno. Še ena kul možnost je sposobnost multitaskanja – grafična večizvršilnost. GPUje bodo nadzorovali enaki urejevalniki (schedulerji) kot osrednje procesorje, kar bo omogočalo hkratno gonjenje več 3D aplikacij, inštaliranje grafičnih gonilnikov brez resetiranja sistema, izolirano preobutje grafične kartice ... Toda največje posledice bo imela reorganizacija načina delovanja grafičnega APIja. Igre sedaj sledijo zelo striktni poti komunikacije. Nek objekt najprej morajo poslati DXu, ta ga posreduje gonilniku in šele slednji grafi. Vsi ti koraki zahtevajo določen del sistemskih sredstev, kar nepotrebno obremeni procesor in postavi mejo hkratnega števila objektov v prizoru na kakih petsto. DX10 odpravlja večji del teh zamud, zaradi česar je v komunikaciji šest- do osemkrat hitrejši od DX9. V igrah se bo to odražalo v obliki mnogo bogatejših prizorišč.

No, na seznamu novosti je gora drugih funkcij in z razglabljanjem o njih bi komot napolnil preostanek revije. Omembo si zaslužijo vsaj še boljša podpora osvetljevanju HDR, izboljšave v DirectSoundu, stream output oziroma zmožnost ponovne rabe in dodatne obdelave podatkov znotraj GPUja, podpora večjim teksturam, XInput ali združljivost s periferijo za xbox 360 ... A morda bo bolje, če pregled zaključim z eno ne tako svetlih strani. Ena od lastnosti DX10 je namreč odpravljanje 'koščkov združljivosti' ali postavk, s katerimi je neka aplikacija ugotavljala, česa vse je zmožen hardver. Desetka bo standardizirala minimum, ki se ga bo morala držati vsa združljiva železnina, in špili poslej o tem ne bodo več spraševali dejanskih komponent, temveč API. To prinaša boljšo združljivost, vendar hkrati pomeni, da proizvajalci grafičnih kartic ne bodo več lastnoročno inovirali s funkcijami. Vse grafe bodo morale biti po naboru zmožnosti povsem enake in Microsoft bo tisti, ki bo določal, kaj naj podpira naslednjegeneracijski hardver. Tako je bilo sicer posredno že doslej, s prihodom DX10 pa ne bo več nikakršnih dvomov, kdo usmerja razvoj 3D grafike. Ne Nvidia, ne ATI, marveč Microsoft.

Testis

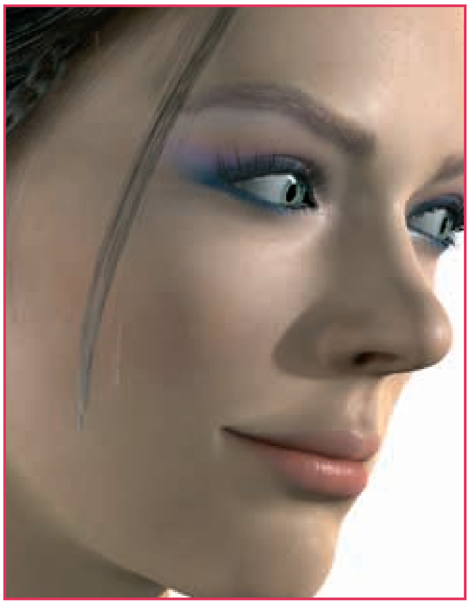
Preizkušanje tako inovativne zverine, kot je geforce 8800 GTX, je hudimano nehvaležno opravilo. Čitavci pričakujete pošteno in jasno oceno že ob izidu, dočim je tehnologija namenjena prihodnosti. Tako sem naletel na enako težavo kot pri vrednotenju Intelovega štirijedrnika: manko primernega orodja. Vso današnje igrovje in testne aplikacije so zasnovane za DX9, medtem ko bo G80 pravi obraz pokazal šele pod DX10. Izjema bi bil lahko pravkar izdani Flight Simulator X, vendar se špil z nazivom DX10 kiti precej neupravičeno. Kot prvogeneracijski naslov ne premore ravno obilice naprednih učinkov, kaj šele prilagojenosti za geometrijsko senčenje. Z veseljem bi vam ponudil številke iz Crysis, Unreal Tournamenta 2007 in Alana Waka, pa primerjave hitrosti med Okni XP ter Visto. A ker založniki niso pokazali niti trohice interesa za sodelovanje, se boste zaenkrat morali zadovoljiti z rezultati iz znanega nabora: četrte Kvake, FEARa, X3 in 3D Marka 2006. Saj ne, da bi se kartica v njih odrezala slabo. Geforce je univerzalnost dokazal s trdno prvim mestom, saj je v vseh aplikacijah razen v X3 prehitel celo navezo dveh radeonov X1950 XTX. Če ob tem upoštevate še vrhunsko kakovost prikaza in dodatne bonbončke, je jasno, da je 8800 GTX daleč najboljše, kar lahko dobite za denar.

Takisto ni treba, da vas skrbita glasnost in napovedovana neverjetna poraba energije. GTX je resda fizično velikanski in je opremljen z nič manj kot gigantskim hladilom, vendar je med delovanjem precej tišji od dvoventilatorskega 7950 GX2. Vetrnice mi celo med večurno obremenitvijo ni uspelo spraviti do sukanja pri za ušesa neprijetni hitrosti. Morda bi za to potreboval poletnih 35 stopinj ... Kar se napajanja tiče, Nvidia zapoveduje vsaj 450 W usmernik z dvema priključkoma za grafe (jep, to pomeni da bosta geforca v SLIju potrebovala štiri napajalne kable – taka napajala šele prihajajo), vendar je to minimum. Če kanite zraven goniti še dva giga rama, zmogljiv procesor, diskovno polje RAID in kopico ostale periferije, vsekakor pljunite keš za šeststovatno pošast. Še vedno bolje kot nakup namenskega usmernika za grafe, o katerem se je šušljalo sprva.

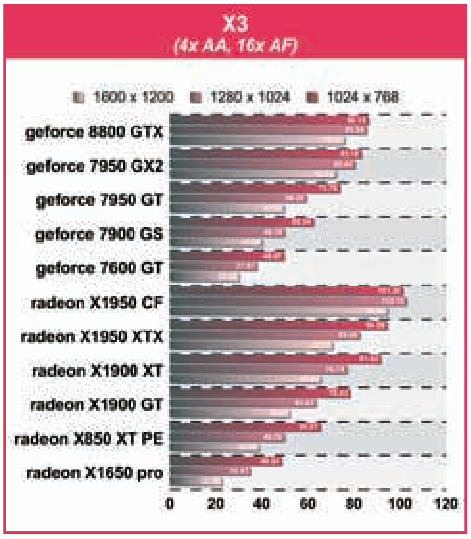


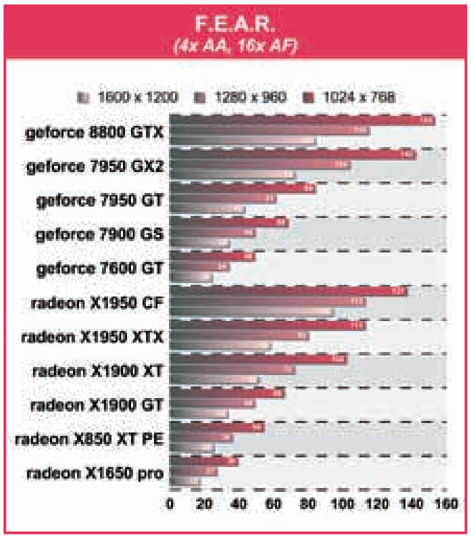
Futura danes

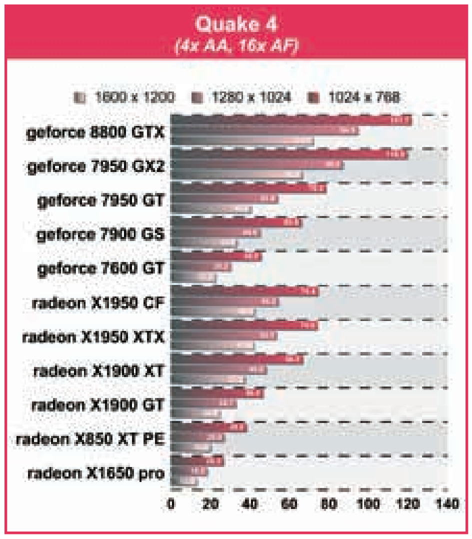
Tisti, ki vas zanima gola hitrost, lahko geforce 8800 GTX mirno jemljete kot navadno grafo najvišjega razreda. V tem pogledu izpolnjuje vsa pričakovanja – stane okoli 150 jurjev, podpira vse današnje standarde in je hitrostno daleč prva. O tem, koliko se tovrsten nakup splača, pač ne gre razpravljati. Nekaterim ni



Prikaz prepričljivega človeškega obraza je še vedno sveti gral 3D grafike. Z geforcem G80 in DX-10 je cilj bližji kot kadarkoli poprej.







težko dati ogromno denarja za vrhunske igričarske užitke, povrhu pa potrebujejo nekaj za izkoristitev svojega 24- oziroma 30-inčnega elcedeja. A škoda bi bilo spregledati, da je geforce 8800 toliko več od le še enega zmogljivostnega prvaka, saj je čip G80 pravi tehnološki biser. Žal pa bo zaživel šele sredi prihodnjega leta, ko se bodo začeli množiti naslovi s podporo DX10. Zna se celo zgoditi, da bo do konca izkoriščen šele enkrat 2008, ko programerjev ne bo več toliko skrbela združljivost s predhodnimi DirectXi in si bodo začeli dajati duška z geometrijskimi senčilniki. Nič kaj kmalu ne gre pričakovati niti zaprega tehnologije quantum effects. Nvidia se sicer hvali z dolgim seznamom sodelujočih partnerjev, a preden bo fizika v igrah postala kaj drugega kot par dodatnih naokoli letečih papirčkov ali ceglov, bo treba počakati na razširjeno bazo odjemalcev z ustrezno železnino.

Da se z nakupom splača malce počakati, veli tudi tista poslednja trezna celica v možganih, ki je tehnološka odličnost ni zaslepila. 8800 gonilniško še ni dorečen, manjkajo napovedane možnosti za navijanje, povezava v SLI sploh ne deluje, prav tako ni podpore 'kvantnim efektom'. Sicer ne gre dvomiti, da bodo te funkcionalnosti dodali sproti, a vseeno paket zaenkrat ni celovit. Prav tako ne pozabite, da spomladi prihajajo širši javnosti namenjene, oskubljene inačice G80. Najbrž bodo šele 8800 GT, 8600 GT in podobni tisti pravi prodajni hiti, ki bodo ponujali najboljše razmerje med zmogljivostjo in ceno. In nenazadnje je tukaj še ATI. Vse kaže, da bo DX10karski R600 zamudil, vendar nova arhitektura rdečega tabora obljublja ogromno.

Novi Nabukadnezarji

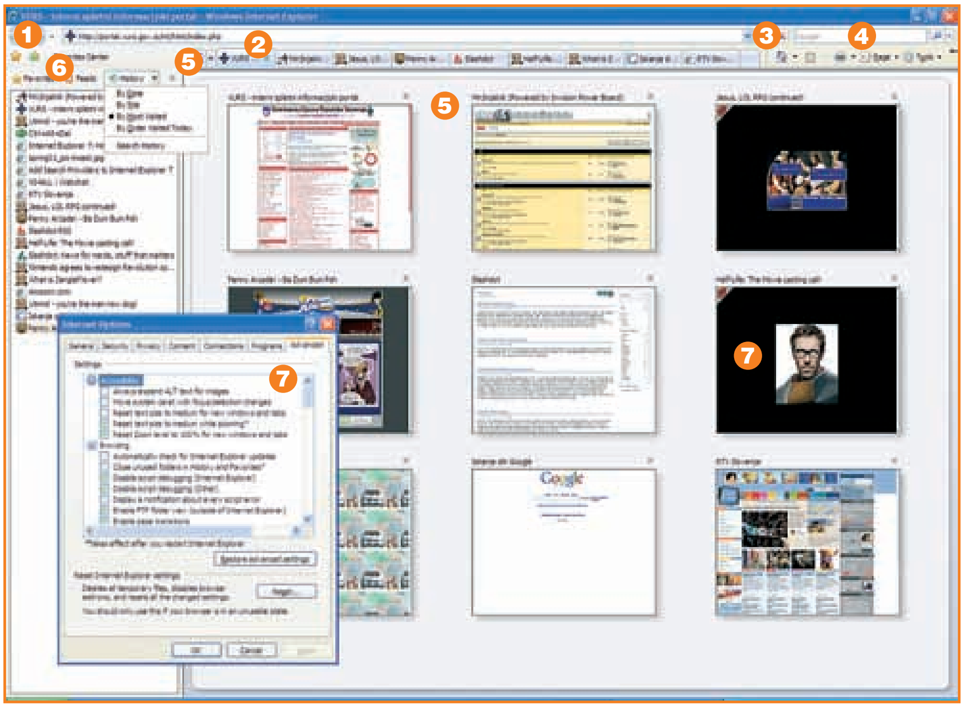
"Explorerjeva popolna integriranost v sistem je postala raj za pisce najrazličnejših virusov, črvov in trojanskih konjev, ki se širijo po internetu. In kaj stori Microsoft? Javno izjavi, da nove različice Explorerja ne bo. Da ga ni več mogoče izboljšati in da lahko, ker je neločljiv del sistema, nov brskalnik pričakujete le v novih Oknih. Ni čudno, da je ta izjava močno razburkala javnost, ki se je šele sedaj zavedla, kaj pomeni, da si nekdo lasti devetdesetodstotni delež nečesa."
-Velike bitke: Brskalniki, Joker 121

Quattro se prepriča, da je konkurenca gonilo napredka, ko se po dolgih treh letih znova odloča, s čim bo brskal po svetovnem spletu.

Dolgo, čisto predolgo je trajalo. Eni pravijo, premalo in prepozno, drugi z olajšanjem izdahnejo: končno! Spet tretji se smejijo, ker so več kot zadovoljni z alternativo. A dejstvo ostaja. Trajalo je še tri leta, da je fantičem iz Mozilla Foundation uspelo dovolj načeti vseprisotnost Internet Explorerja, si odgrizniti zadosten kos pogače (kar trenutno znaša lepih 12 odstotkov) in spremeniti mišljenje, da sta internet ter ikona modrega E sopomenki. Vendar uspeh ne prišedši sam od sebe. Ni bilo dovolj, da so napravili mnogo boljši brskalnik, tehtnico je počasi, res počasi začelo prevešati šele napadalno oglaševanje. Celostranski oglasi v New York Timesu, pasice, slike, filmčki, ki so preplavili splet, akcije prostovoljcev, vigilantsko nameščanje brskalnika na računalnike prijateljev – torej lastnosti, ki jih ponavadi pripisujemo virusom. Ja, tujini se takim kampanjam lepo reče viral marketing. In končno je vžgalo, saj je Microsoft vse skupaj naposled vzel resno ter ugotovil, da bi nemara le kazalo spackati nov spletni brskalnik.

Internet Explorer 7

Ves čas, ko se igram z novimi brkljalniki, razmišljam, ali je sedma različica Spletnega raziskovalca revolucionarna. Odgovor je naposled enostaven: ne, Explorer tako prevratnega skoka ne izvede, saj gre razlika v kakovosti predvsem na račun gobavosti šestice in ne toliko na čare ter lepote, ki bi prinašali nekaj bistveno novega. Kar pa ne pomeni, da novosti ni na pretek.
Vse očitke, ki so leteli na Explorer, lahko strnemo v tri kratke zahteve: naj ga napravijo bolj varnega; se znebijo komponent ActiveX; in, predvsem to, naj končno opravijo z razvpito neločljivostjo od operacijskega sistema. Microsoft bi ne bil Microsoft, če ne bi na na vsa usta oglaševal: "Slišali smo vas!" – in ob tem spet poudaril, da je to nemogoče. IE je namreč po njihovo del operacijskega sistema, in tako bo tudi ostalo. Ne glede na to, da so jim na sodišču dokazali nasprotno. Prav tako so nuja kontrolniki ActiveX, sicer ljudje ne bi mogli gledati vseh čarov in lepot spleta, recimo animacij v Flashu. Varnost? O ja, to pa je področje, ki ga lahko izboljšamo. Ampak, veste, če hočete RES pravo varnost, je v Oknih XP ne moremo zagotoviti. Počakajte na Visto! Tam bo za varnost poskrbljeno kot še nikoli doslej! Brskalnik in vse njegove kontrole bodo tekle v zaščitenem okolju, ki ne bo dovoljevalo poseganja v operacijski sistem! In vse bo lepše! Boljše! Varnejše! Jep, to so uradne besede iz Redmonda, ne le moja zagrenjenost.
Pustimo sarkazem in si oglejmo, katerih novosti smo res deležni. Prva in najbolj očitna so zavihki – MS jim na svoji slovenski strani pravi jezički! – za katere smo morali prej naložiti dodatek tipa AvantBrowser ali Maxathon. Skupaj z njimi pa Microsoft ponuja na novo izumljen uporabniški vmesnik (poglejte sliko!). Ne, niso se zgledovali po razvpitem traku iz Pisarne 2007. Postavitev sicer ni nelogična, je pa nevajenemu očesu malce čudna. Privzeti iskalnik, ki zaključuje vrhnjo vrstico, je Windows Live Search (jasno), a ga brez težav nadomestimo s kakim drugim, recimo Googlom. Slovenskih iskalnikov zaenkrat še ni, vendar jih lahko dodajamo ročno. Ostalo gumbovje je stlačeno v isto vrstico kot zavihki. No ja. Velja pa omeniti še eno kul zadevico: čisto prvi zavihek rabi kot predogled vseh strani, ki so odprte.
Temeljite prenove je bil deležen upravitelj zgodovine in priljubljenih povezav. Tu so programerji zares opravili dobro delo: dodali so upravljanje z RSSom (Really Simple Syndication, po naše Zares simpl povzetki) in pametne filtre, s katerimi je iskanje strani po zgodovini dosti lažje. Nasploh se velik del Explorerja



1 - Explorer zdaj na standardnem mestu za navigacijo nudi samo gumba nazaj in naprej. 2 - Zavihki! Končno zavihki! 3 - Gumba 'pojdi' in 'osveži' sta se sparila. 4 - Posnemanje konkurence tudi z vdelanim iskalnikom. 5 - Gumbek za hiter predogled vseh zavihkov pokaže to sliko. Ni slaba ideja. 6 - Zgodovina, RSS in priljubljene pagine na enem mestu. 7 - Dr. House na avdiciji za dr. Freemana. 7 - Napredne nastavitve se ponašajo z novima jako uporabnima gumboma, ki IE povrneta v stanje takoj po namestitvi.



Branje povzetkov RSS je v Explorerju 7 izvedeno vrhunsko. Naslovne strani Slashdota osebno sploh ne gledam več.

vrti okoli RSSa, ki so ga očitno sprejeli kot najbolj kul stvar po narezanem kruhu. Explorer, ki je svoj čas prikazoval le kodo XML, se zdaj obnaša kot pravi čitalnik teh novičk in z lahkoto ne le konkurira namenskim programom, temveč jih celo presega. Hkrati so programerji RSS uporabili kot izgovor, da so se končno znebili kode, ki je upravljala s kanali (če se kdo še sploh spominja te grozote, ki so si jo izmislili nekje okoli izida štirice).

Med ostalimi manjšimi popravki velja omeniti izboljšano podporo CSSu, zaradi katere je preklinjalo nebroj spletnih razvijalcev, dasiravno ta še vedno ni na nivoju konkurenčnih brskalnikov. Microsoftovci so celo uradno izjavili, da jim na kraj pameti ne pade, da bi IE prestal znani test Acid2. In nenazadnje so končno podprli prosojne slike PNG.

Kaj pa varnost in zasebnost, rak rani predhodnika? Truda na ta rovaš jim ne gre oporekati. Ena od novosti, ki jih predstavlja prav IE7, je obarvana vrstica za spletni naslov, ki prikazuje status strani. Če je ta zaščitena z visokim šifriranjem, se vrstica obarva zeleno, pri straneh z neveljavnim certifikatom pa rdeče. Še pomembnejša je zaščita pred krajo osebnih podatkov (phishing). Microsoft vodi bazo strani, ki so postavljene z namenom kraje le-teh, in ob prihodu na eno od njih izpiše opozorilo ter jo zatemni. Če uporabnik naleti na novo podobno stran, jo lahko prijavi in po preverjanju se bo znašla na seznamu. No, filter bo potreboval še kako prijavo, saj sem preizkusil kar nekaj lopovskih pagin, ki jih Explorer ni prepoznal, medtem ko je Firefox že bil plat zvona. In zasebnost? Končno z enim samim klikom istočasno pobrišemo začasne datoteke, zgodovino in piškotke. Tudi pojavna okna so padla v nemilost, zaman pa boste iskali možnost blokiranja slik ali nadležnih flashevskih animacij, ki prevladujejo med oglasi. Še nekaj, kar konkurenca opravlja resno bolje, medtem ko bo Explorer za to potreboval namenski program.

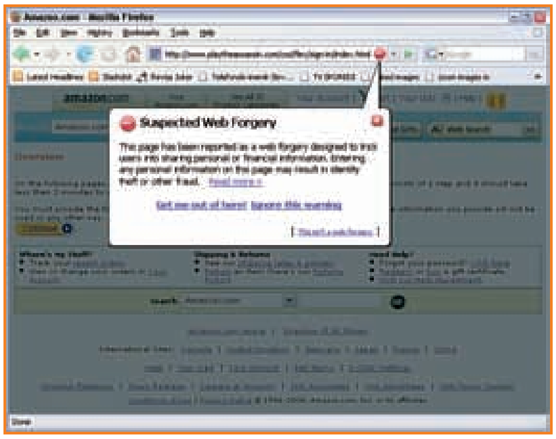
Dalje. Ste tak bedak, da kliknete 'Da' za vsako ponujeno opravilno vrstico in druge nebodijihtreba ter s tem iz brskalnika delate pošast? Temu je namenjen gumbek za reset spletnih nastavitev na privzeto stanje, ki deluje presenetljivo dobro. Če imate s kakim od teh prijateljčkov hude težave, je moč program zagnati z onemogočenimi kontrolami in dodatki, ki jih nato odstranimo ročno. Prav tako mu lahko zaukažemo, naj ob vsakem zagonu preverja, če so se nastavitve spremenile. Zadnja 'varnostna' zaplata je preprečevanje izvajanja javascripta na prazni strani, torej neposredno iz vrstice za URL. Pri mili volji se ne morem spomniti dobrega razloga, zakaj je tako, razen najbolj očitnega: preprečiti zlobnim piratom obiti Windows Genuine Advantage. Slednja najeda že ob namestitvi, a ne boste verjeli, zlobni hekerji so že ugotovili, kako jo ubiti. Zaključimo s tem, da velikost namestitvenega paketa tokrat znaša slabih 15 MB, kar je krepko manj kot prej (tudi na račun Outlooka Express, ki ga zdaj ni in ga ne bo sploh), a še vedno mnogo več od konkurence.

Microsoft je z Internet Explorerjem 7 napravil dober brskalnik, ki lahko drži korak s tekmeci. Toda vseeno najdemo motečnosti: polno funkcionalnost šele v Visti, še vedno premajhno podporo uveljavljenim spletnim standardom in nasploh občutek, da je zadeva napravljena na hitro, ker so jo morali narediti. Če bo IE7 med nami toliko let kot njegov ata, se zna zgoditi dvoje – mnogo ljudem bo zadostoval, zato bo obdržal nečloveško visok delež, hkrati pa bo ostal cokla razvoja vsemreže. Misliti da tudi dejstvo, da se je prva kritična varnostna luknja na spletu znašla praktično hkrati z izidom brskalnika. Upajmo, da je vmesno obdobje redmondske veseljake izučilo in da ne bodo odlašali z nadaljnjim razvojem.

Firefox 2.0

Spletni zanesenjaki smo vedno polagali upe v Netscape, da bo znal odgovoriti na prevlado Billovega podjetja. A to ni uspelo ne starosti, ne njegovi hčerki, Mozilli. Šele vnuk, ki je prijokal na svet pred skoraj točno dvema letoma, je stopil na pota stare slave. Dvanajst odstotkov, kolikor naj bi znašal njegov tržni delež, se sicer sliši malo (kotiček za samohvalo: v Evropi je ta delež bistveno višji, Slovenci naj bi bili sploh v svetovnem vrhu). A ne pozabimo, da nastopa proti dobesedno povsod navzočemu nasprotniku.

Če smo za Explorer rekli, da je glede na predhodnika malodane revolucionaren, gre pri rdečem pandi bolj za počasno, a vztrajno evolucijo. Pač v skladu s filozofijo glavnega programerja Blakea Rossa, ki je nekoč odcepil kodo iz skupnega projekta in dejal, da se brskalnika ne da napraviti s konsenzom, potrebna bo diktatura. Njegov cilj je bil jasen; majhen, hiter brskalnik, v katerem bo le najnujnejše. Vse ostalo, kar bi rulja hotela imeti, naj si naprogramira sama. In rulja je rekla: no, si pa bomo. Tako se je rodil sistem dodatkov, ki ga danes poznajo vsi trije veliki (ja, po novem tudi IE). Za razliko od vtičnikov – pluginov, ki so z nami že od drugega Netscapa in le dodajo možnost prikazovanja ali predvajanja določenih datotek znotraj brskalnika, dodatki – add-oni spreminjajo namembnost brskalnika, mu dodajajo nove funkcije ali celo gradijo nove programe na njegovem ogrodju. Morda bo kdo porekel, da je Microsoft pred leti imel slično filozofijo s kontrolniki ActiveX in dinamičnim HTMLjem. Vendar gre tu za popolnoma drugo žival. Dodatki Firefox recimo spremenijo v FTP-odjemalnik ali ga uporabijo za igralno platformo. Pa bo menda res držala tista legendarna "Brskalnik je operacijski sistem!"



Takole vas opozorita Firefox in Explorer, ko zajadrate nekam, kjer vam želijo ukrasti osebne podatke, denar ali ritno devištvo. Opera tega začuda še ne pozna.

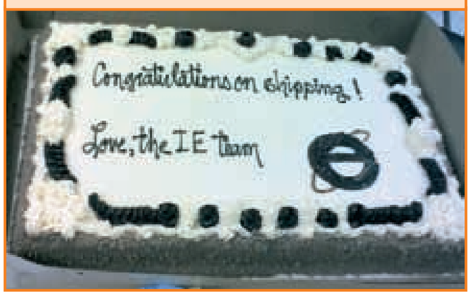
Kaj je potem v Firefoxu 2 zares novega? Pravzaprav ne kaj dosti. Vedeti je treba, da je večino stvari, ki jih IE ponuja danes, lisička imela že pred dvema letoma. Zavihki? Da. Blokiranje pojavnih oken in oglasov? Jasno. Iskalno vrstico, preoblačenje, majhnost, hitrost, ločenost od sistema? Da, da in da (nehaj že naštevati, madona!). In kje so kul stvari ter prihodnost brskanja? Bojda v tretji različici, ki bo temeljila na novem srčku. Prav anekdotni so bili primeri, ko so avtorji praktično vsako novost, ki se je znašla v izvorni kodi, 'prihranili' za futuro. Zakaj bi uporabnik Firefoxa

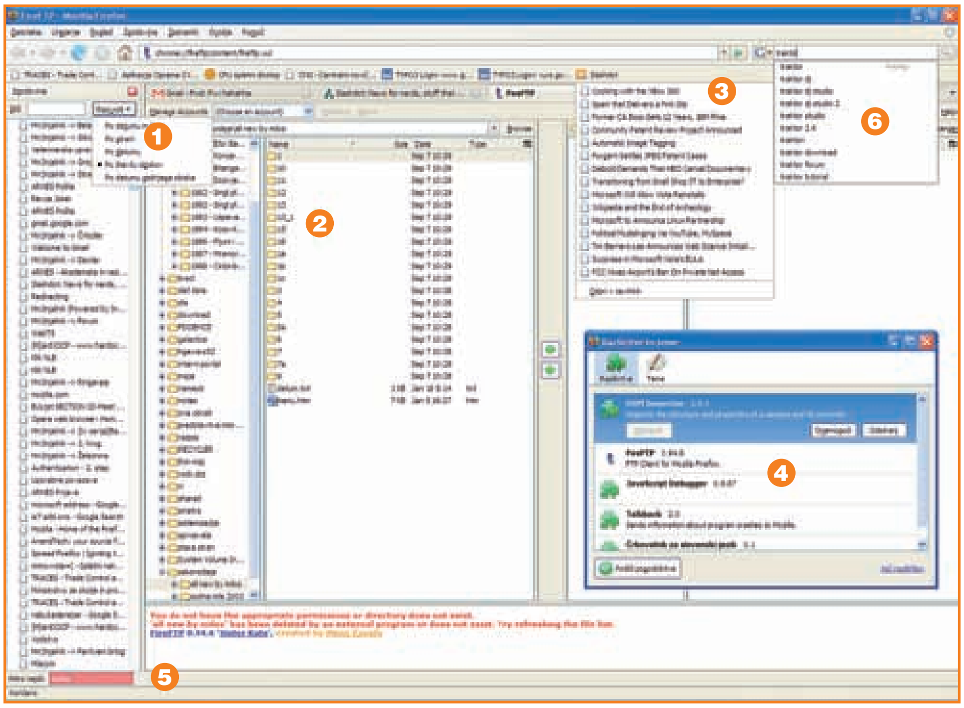
BOJ SE DANAJCEV



Ena najbolj markantnih potez, ki je pred slabim desetletjem zaznamovala vojno brskalnikov, je velikanski Explorerjev logotip, ki so ga pijani Microsoftovci s helikopterjem odvrgli na Netscapovo trato po zabavi ob izidu štirice. V tistem trenutku je Netscape obvladoval skoraj štiri petine osebnih računalnikov. V borem letu dni se je številka domala obrnila.

No, ob splovitvi Firefoxa so bili fantje iz Redmonda dosti prijaznejši. Ekipa, ki je le nekaj dni pred tem splovila Explorer 7, je na sedež fundacije Mozilla poslala čokoladno torto s čestitkami ob izidu. Po besedah avtorjev Firefoxa sladica ni bila zastrupljena in jim je nadpovprečno teknila. Žal jim je bilo le, da niso zraven dobili recepta, čeprav ga niti niso pričakovali. Microsoft svoje izvorne kode pač ne bo kazal naokoli, ne?





1 - Firefox je v zadnjem trenutku dodal podoben filter za zgodovino, kot ga ima IE. Kdo zdaj kopira koga? 2 - Moj brskalnik je lahko pravi FTP-odjemalnik! Dodatki in razširitve ognjeno lisico spremenijo v transseksualca. 3 - Živi zaznamki so fina stvar, a RSS omogoča dosti več kot le krajo naslovov. Explorer tu nesporno zmaga. 4 - Vse razširitve najdemo v upravitelju, ki zna sam vohljati za posodobitvami. Nagajive razširitve in dodatke tu zlahka onemogočimo. 5 - Velika posebnost Firefoxa je sprotno iskanje med tipkanjem. Le kdo še potrebuje bližnjico CTRL-F? 6 - V iskalniku lisička skuša ugibati, kaj iščemo. Uporabno ali moteče? Presojo prepuščam vam.

potemtakem sploh posegel po nadgradnji?

Verjetno najpomembnejša novost je obnovitev seje. Prevečkrat se je komu zgodilo, da je brkljalnik ali le zavihek zaprl po pomoti, da je zmanjkalo elektrike ali da si je preprosto želel nadaljevati od tam, kjer je prejšnji dan nehal z branjem. Slednje se je nekako dalo reševati s skupinskimi zaznamki, a to ni bilo to, medtem ko so ustrezni dodatki vse skupaj dostikrat zašuštrali. Firefox ume zdaj obnoviti celotno sejo oziroma posamezne po pomoti zaprte zavihke. Prav tako je vsak zavihek dobil svoj gumb za krepot. Osebno menim, da gre za potrato prostora, tudi zato, ker so širino zavihka zdaj fiksno določili. Oboje se da odpraviti v naprednih nastavitvah, a malce je le zoprno. Privzeto Firefox nima predogleda zavihkov, kot ga imata Opera in IE, kar je čudno, saj ga pozna celo njegova mama, Seamonkey. Imamo pa zato kup dodatkov, ki ga omogočijo.

Druga znatna novost je črkovalnik. Polpismeni Čezlužci so zanj prosili dobesedno od prve različice in končno so bili uslišani. Da, na razpolago je tudi slovenski, za katerega upam, da bo vsaj malo popravil vaše besedne izlive na forumih. Slovenska različica je enaka tisti, ki jo prejmete z Open Officom in temelji na Amebisovem prostem črkovalniku. Nič vas ne ovira, da si ne namestite še drugih jezikov, povezavo najdete v okvirju.

Med druge novitete spada izboljšano iskanje, ki med tipkanjem ponuja različne iskalne nize, in nekoliko izboljšano ravnanje z RSSom, ki pa je daleč od uporabnosti Explorerja. Live Bookmarks, ki izkoriščajo RSS, poznamo že iz prejšnje različice, in to je hkrati skoraj vse, kar zna Firefox početi s tem uporabnim skupkom kode. Naprednejšo rabo prepušča dodatkom in samostojnim aplikacijam, tako lokalnim kot spletnim. Ne, lažem. Še ena novost so živi naslovi, za katere pa bomo morali še počakati, da jih spletni oblikovalci pograbijo. Princip je preprost. Na straneh, kjer se podatki redno spreminjajo, recimo cena izdelka na Ebayu ali sprememba delnice na borzi, lahko ta podatek skozi RSS vključijo v naslov pagine. Bomo videli, če se bo prijelo.

Glede varnosti so Blake in druščina kar veselo skopirali IE. Tako Firefox pri varnih straneh vrstico obarva rumeno, strani z neveljavnim potrdilom rdeče in uporablja skoraj do pičice enak sistem za varovanje osebnih podatkov, le da v njihovem primeru za bazo znanih goljufivih strani skrbijo pri Googlu. Za zločesto kodo ActiveX jim ni treba skrbeti, so se pa že pojavil prvi paketki XPI (namestitveni format Firefoxa in ostale druščine, ki temelji na Mozilli), ki bi vam radi namestili kakega trojanskega konja ali črva. Brskalnik samodejne namestitve sploh ne dovoli, zahteva neposredno uporabnikovo potrditev in mu da celo čas za premislek. Pred lastno bedastočo vas obvarovati nikoli ne bo mogel, vam pa da čas, da si premislite.

Čar Firefoxa 2 ostajajo dodatki. Prvi opisi so mu očitali, da jih veliko z novo različico ne deluje. V resnici gre za še en varnostni ventil, s katerim želijo avtorje navaditi, da svoje naveske v najnovejši različici preizkusijo in podpišejo. V času nastajanja tega besedila so praktično vsi popularni dodatki že dosegljivi. Izboljšan je njih upravitelj, ki je nekoliko bolj intuitiven in zna ob zagonu sam preveriti, ali obstajajo posodobitve, ter selektivno omogočati njihovo delovanje. Po novem lahko z njim upravljamo tudi kožice. Skratka, na hitro bi lahko rekli, da novi Firefox ne ponuja dosti novega. V isti sapi je resda treba zatrditi, da je to dovolj, da ga lahko imamo še vedno za vsaj tako dober, če ne boljši brskalnik od Explorerja. Se pa človek počuti malo nategnjenega. Predstavljene novosti si ne zaslužijo številke 2, kvečjemu 1.8. kar seveda ni oviralo ljudi, da ne bi v prvih štiriindvajsetih urah napravili kar dveh milijonov dolpotegov. IE je za tako število potreboval kar tri dni. In še nekaj je kopiral Firefox: prva velika varnostna luknja se je, tako kot pri Explorerju, pojavila nemudoma po izidu. Ajd, omogoča le crkot brskalnika in ne vdora v sistem, a vseeno je to plohica na parado ob izidu.

Opera 9

Skandinavski možje in žene, ki packajo Opero, veljajo za nesporne inovatorje. Velika večina novosti, ki jih povzemajo drugi brskalniki, prihaja iz njihovih hlevov: zavihki, vdelan iskalnik, gibi z miško, povečava spletne strani, res uporaben upravitelj gesel in osebnih podatkov. Hej, Opera je prva znala shranjevati seje – in to še vedno počne najbolje od vseh. Prav tako so že pred časom v majhen paket uspeli stlačiti odjemalnik e-pošte in irca. Da bi si zagotovili večji tržni delež, so osmo različico ponudili zastonj in brez reklam. To lepo gesto so ohranili ob izidu devetke, ki je od opisanih brskalnikov dostopna najdlje. Nič več majhna ni, saj se je namestitvena datoteka razpihnila na skoraj 7 MB, zato pa še vedno ponuja daleč največ možnosti, funkcij in prilagoditev. Ste vedeli, da lahko Opero krmilite z glasom? Z njo pripravljate spletne predstavitve? Ne nazadnje, da lahko igrate nogomet? In ne pozabimo, v današnji dobi visokoločljivostnih zaslonov je Opera s sistemom podoken edina, ki lahko znotraj brskalnika prikaže več spletnih strani drugo ob drugi. Dasiravno smo se računalničarji tega malce odvadili, ima sistem več oken znotraj ene aplikacije še vedno kaj ponuditi.

Pisati o novostih je nehvaležno. Vedno jih je toliko, da opisovalec kaj hitro kako spregleda in jo pripiše novi različici, nakar ga zagrizenci linčajo. Pa vendar. Najbolj vidna je odjemalnik torrentov. Ni še popoln in na marsikateri strani, ki jih bralci radi obiskujete, njega rabo odsvetujejo, če ne kar prepovedujejo. Vendar je tu. Potem so tu nastavitve videza za vsako stran posebej. Sliši se neuporabno, a ob poplavi samozvanih oblikovalcev, ki na račun lepote zanemarjajo berljivost, koristi, če moremo zahtevati drugačen stil črk ali drugo ozadje zgolj za določeno stran, medtem ko lahko ostale občudujemo v njihovi neokrnjeni lepoti. Mimogrede, Opera te nastavitve shrani, tako da nam ob vrnitvi na isto stran ni treba spet šariti po njih. Še eno področje, kjer so lovili konkurenco iz Mozilline garaže, je blokiranje vsebin. Nalogo so opravili več kot dobro in deluje tako, kot mora. Skupaj z blokiranjem pojavnih oken Opera ne potrebuje več namenskih programov, ki bi čistili spletne strani.Raču-



Opera gleda tudi po drugih trgih, recimo sobnih konzolah. Prvega pol leta po izidu wiija jo boste lahko dobili zastonj, potem pa bo plačljiva.



1 - Zavihke vidimo tudi, če okna postavimo drugo ob drugo. 2 - Ko kurzor zapeljemo na zavihek, bomo videli predogled spletne strani. Hudo uporabno, ko se jih nabere kup. 3 - Stranska vrstica s hitrim dostopom do določenih funkcij je že rahlo zastarela reč, toda avtorji nečesa, kar je uporabno, nikoli ne bodo zavrgli. 4 - Upravitelj prenosov zna po novem ravnati s torrenti. Uporabniki to možnost pozdravljajo, upravitelji ustreznih portalov pa zaenkrat niso navdušeni. 5 - Princip več podoken znotraj glavnega brskalnikovega okna je star. Zdaj, ko imamo velike zaslone, ga lahko končno pošteno izkoristimo. Najdite pet razlik med spletnima stranema Opere in Firefoxa! 6 - Iskalno okno so prvi uvedli prav Skandinavci. 8 - Gumb za skok na naslednjo stran foruma ali galerije je v teoriji odlična zamisel. Toda v praksi se brskalnik pogosto zmede in nam servira vse kaj drugega. 9 - Widget – mala elektronska aplikacija, s katero je dosti heca.

da še vedno nimajo zaščite proti kraji osebnih podatkov, s katero se hvalita Firefox 2 in IE7. Toda programerji so zelo odzivni na glasove iz skupnosti in dvomim, da ga ne bomo ugledali kaj kmalu.

Glavna novost Opere 9 so dodatki, ki so jih poimenovali widgets. To so programčki, ki podobno kot pri Lisici brskalniku dajo novo funkcionalnost. Večinoma gre za uporabne nucničke, recimo vremenske podatke, slovarčke in podobno. Najdejo pa se tudi bolj neresne stvari, na primer tolikokrat omenjeni nogomet. Widgeti so zaenkrat vsi zastonjski, kar IE7, ki edini ponuja plačljive dodatke *(www.ieaddons.com)*, postavi v slabo luč. No, MS kani to spremeniti, saj spodbuja posameznike, da dodatke pišejo sami, medtem ko plačljivi dodatki večinoma spadajo v domeno podjetij, ki svojih izdelkov niti nimajo za dodatke, bolj za samostojne aplikacije, ki kot podlago pač uporabljajo IE. Widgete najdete na *http://widgets.opera.com*.

Opera za razliko od obeh konkurentov nikoli ni skrivala, da je namenjena zlasti naprednim uporabnikom. V osnovni namestitvi je sicer dovolj enostavna, da lahko z njo dela vsak, vendar se bo povprečnež izgubil v poplavi nastavitev. Prav tako ji je treba šteti v obilen plus, da se najbolj striktno drži spletnih standardov, sploh kar se tiče CSSa (Opera je edina od vseh treh, ki z odliko opravi test Acid2). Spletni razvijalci bodo znali ceniti neposredno povezavo do nalinijskega preverjanja pravilnosti strani, naprednega urejanja znotraj brskalnika samega in drugih dobrot, namenjenih profijem. Vendar to naj ne odvrne navadnega uporabnika, ker mu takisto ponudi obilo.

Morda se sprašujete, kako ustvarjalci Opere sploh živijo, če zdaj svoj glavni produkt ponujajo zastonj? Našli so si drugo tržno nišo. Opera je vodilni brskalnik na mobilnikih, prav tako so dobili lepe denarčke od Nintenda, kjer so se po pozitivni izkušnji z DSom taisti brskalnik odločili uporabiti v wiiju. Morda je Operin tržni delež na trgu osebnih računalnikov zanemarljiv, je pa zato tolikanj bolj suverena drugod.

Kateri brskalnik, potemtakem?

Če ste od pričujočega besedila pričakovali grafe o porabi pomnilnika, hitrosti pomikanja med spletnimi stranmi, odstotkom spletnih mest, ki se prikazujejo napačno, in številom sesutij na kvadratno pleskavico, vas moram razočarati. Dejstvo je namreč, da so si brskalniki zadnje generacije med sabo neverjetno podobni tako po zmogljivostih kot porabi pomnilnika, stabilnosti in dodatni opremi. Nihče od njih bistveno ne odstopa; nekje je v prednosti eden, drugod drug. Če bi moral izpostaviti njihove najboljše lastnosti, je pri IE to zagotovo upravljanje z RSSom, pri Firefoxu nepregledno število dodatkov, pri Operi pa izjemna prilagodljivost naravnost iz škatle. Katerega uporabljate, zato ni pomembno – važna je zavest, da moramo ohraniti vse tri, če želimo, da naša spletna izkušnja napreduje. Tri leta so bila potrebna, da smo Microsoftu z nič kaj nežnim suvanjem v mehko meso nekaj uspeli dopovedati. Ne pustimo mu, da znova zadrnjoha na večinskem tržnem deležu.

KUL DODATKI

Ena osnovnih filozofij lisičkarjev je nuditi zgolj nujno funkcionalnost, za vse ostalo pa naj bi poskrbeli avtorji dodatkov ter razširitev. Razlog za tovrstno odločitev so bili verjetno nezadovoljneži, ki so Mozilli očitali, da je vanjo natlačeno vse razen pomivalnega korita (pa tudi za to obstaja dodatek: https://addons.mozilla.org/extensions/moreinfo.php?id=776). Čeprav se Firefox po zmogljivostih iz meseca v mesec napihuje, boste za tiste res kul zadeve morali poiskati dodatek. In teh mrgoli. Opozorilo: če je le mogoče, vlecite dodatke z uradne strani http://addons.mozilla.org, da ne boste fasali kake zločeste kode.

Slovenski črkovalnik
https://addons.mozilla.org/firefox/3046/
Le-ta je v slovenski namestitvi Firefoxa že vključen, a vem, da obstaja kup ljudi, ki prisegajo na angleške različice programov. Ob vsesplošnem bloganju, forumskem udejstvovanju, komentiranju novic in ostali pisariji, ki jo ljudstvo izvaja na spletu, raba spellcheckerja ni samo zaželena, ampak nujna. S črkovalnikom se je moja pismenost povečala za 41 % in koze zdaj dajejo več mleka!

Chatzilla
https://addons.mozilla.org/firefox/16/
Chatzilla je le nekaj sto kilobajtov velik IRC-odjemalnik, ki je med slovensko populacijo še vedno popularen. Ni tako zmogljiv kot samostojni programi, vendar zadošča za neobvezno čvekanje.

FireFTP
https://addons.mozilla.org/firefox/684/
Za vse, ki občasno potrebujejo FTP-odjemalo, a se jim ne da inštalirati namenskega programa. Obvlada skoraj vse, kar obvladajo veliki, žal pa (še) ne podpira protokola FXP. Avtor, ki živi v Portlandu, izvira iz Bosne in vse donacije za program so namenjene sarajevskim sirotam.

Mouse Gestures
https://addons.mozilla.org/firefox/39/
Mišji gibi so se pred leti v Operi zdeli smešen način nadzora nad brskalnikom, vendar so se kar dobro prijeli. Pametno je preizkusiti alternativo, brez katere nekaterim več živeti ni.

Preoblekice
https://addons.mozilla.org/firefox/themes/
Neverjetno je, koliko kritik je skozi razvoj Firefox požel na račun videza. Privzeto temo so zamenjali vsaj štirikrat, znova ob izidu dvojke. No, frišnih kožic je več kot zadosti, zategadelj bodo na svoj račun prišli še tako izbirčni okusi.

Filmska ozimnica



Jesen je na višku in z njo ponudba sočnega plodovja. Navi odškrne duri v špajzo holivudskih mogotcev in potipa, s čim nas bodo v kinohale mamili prihodnje mesece.

Ko se dnevi sfrknejo kot suho listje in je moč v iznenada britvičnih jutrih opaziti beganje prvih, še boječih snežinčic, postanemo poleg kostanja ter mladega vina željni tudi zgodb. Najraje takih z mastnimi posebnimi učinki in kot novoletna jelka utripajočim igralskim moštvom. Runkeljsko svojat, ki si večere v javnih ogledovalnicah filmov dodatno krajša z urejanjem pokovke v fraktalne vzorce, je pač treba odmisliti.

Največji bum letošnje jeseni je gotovo frišna epizoda **Jamesa Bonda**, ki udari 23. novembra. In to s svežim obrazom, saj bo priljubljenega Pierca Brosnana po štirih filmih in enajstih letih nadomestil relativno neznani Daniel Craig, ki smo ga nazadnje videli v Spielbergovem Münchnu. Podpisal je tudi že pogodbo za naslednjo bondovščino, dočim v teh dneh upodablja lorda Asriela v filmizaciji Severnega sija, prve od treh po knjigah Njegova temna tvar.

Določitev Craiga za novega Bonda je sicer vzbudila precej hude krvi, saj tip ni le bogokletno svetlolas, marveč je pravoverne oboževalce razjarilo vse mogoče, od njegovih izstopajočih uhljev do višinske izzvanosti. Natolcevalo se je celo o glumačevi domnevni hidrofobiji in mržnji do orožja, predvsem pa naj bi bil za vlogo Bonda neprimeren zaradi tršatosti in manka prefinjene elegance. A prav ta groba neobdelanost se zdi konec koncev zelo premišljena, saj se bo enaindvajseti del po zgledu Batmana vrnil na sam začetek. Casino Royale je namreč posnet po prvi Flemingovi bukvi o slavnem špijonu in bodoči 007 v njem ravno začne svojo kariero. Ko umetelno pospravi dva tolovaja, prejme razvpito dovoljenje za ubijanje in prvo veliko ribo, Francoza Le Chiffreja, zakladnika teroristične mreže. Štrene mu nadalje meša lepa in skrivnostna sovohunka Vesper Lynd, tako da vpogled v mlajša ter manj uglajena Blondova leta zopet obeta okusen koktejl.



● Film se nekoliko razlikuje od knjižne predloge, saj je Casino Royale namesto v Francijo postavljen v bolj eksotično Črno Goro. A bejbačica je še vedno dovolj prefrigana, da ji Bond ne bo zlahka prišel do kraja.

Feniksi iz naftalina

A kjer najfinejši doberman njenega visočanstva navzlic častitljivi starosti uspe ostati svež in zlikan kot nedeljski gvant, gre nesmrtovanje večini ostalih filmskih nizov malo manj glamurozno od rok. Sploh če namesto nujnih pomladitev igralske zasedbe trmasto liftajo preizkušene stare face. Tako Harrison Ford kot Sylvester Stallone sta pri šestdesetih že precej v letih za vratolomno telovadbo, ali vseeno bomo prvega čez dve leti videli v četrtem **Indiana Jonesu**, dočim je drugi znova načel kar dve zaprašeni ikoni: **Ramba** in **Rockyja**. Slaboritni vietnamski veteran je najavljen enkrat vštric z Indyjem, boksar pa zdaj zdaj – Ameri ga bodo zrli že konec decembra. Nekoliko uveli šampion se bo predvidljivo vrnil v ring, da bi sebi in metroseksualcem dandanašnjika dokazal, da še ni zrel za odpad. Filmu so namesto šestice pripopali borčev priimek, tako da je naslov Rocky Balboa. Detajl daje slutiti, da bo izdelek po okrcani petici zasnovan nekoliko bolj poduhovljeno, s poudarkom na junakovi psihi namesto pesteh.



● Rockyja bo nazaj med elastike spravila računalniška simulacija boja z aktualnim prvakom, po kateri bi ga navzlic letom gladko namahal.



Številne mladinske fantazijade so Eragonu udobno utrle pot, vendar bo moral paziti, da se ne zagozdi v kolesnicah.

Deležni bomo kajpak obveznega odmerka vsesortnih stripovskih nadbitij, ki so vsled spektakularnosti in razvejane mitologije hvaležna snov za filmske upodobitve. Spomladi jih privrši kar nekaj, vendar natančni datumi prihoda k nam še niso znani. **Spiderman** bo tudi v tretje Tobey Maguire in poleg bremena slave se ga bo polastila zlohotna zajedalska entiteta, ki bo izkrivljala njegovo vedenje. Novinec na velikih platnih bo **Ghost Rider**, kjer bo motociklistični kaskader Johnny Blaze (Nicolas Cage) po neuspeli kupčiji z zlodejem jel okrog rohneti v obliki bajkerske maščevalne prikazni z gorečo lobanjo namesto glave. Potem pa bosta na platna zalomastila še dva odvrtka, ki znata posebej dogajati mlajšim (po letih ali srcu): **Transformers** in **TMNT**. Inicialke označujejo četrti film o nindža kornjačah, ki so mulčad v zadnjem času nesluteno obnorele. Docela računalniško scimprane želvake bodo pri krotenju novega hočem-zavzeti-svet negativca ovirali ohlajeni odnosi in manko moštvenega duha. Transformers po drugi strani obujajo v naših logih manj znano linijo igrač (gre za legendarne, v vozila spremenljive robotke), okrog katerih se je potom risank in stripov napletla kar nabrekla štorija. Zemljani se bodo znašli v navzkrižnem ognju večne vojne med dobrimi Autoboti in zlimi Decepticoni z robotjega planeta Cybertrona. Da bodo štacune police napolnile s frišnimi dvoživkastimi figuricami, ni treba dvakrat reči.



Mutirane želve bodo zgodbo namesto po tretjem filmu nadaljevale od bolj pohvaljene dvojke. Sličice bi šle za med v vsakem primeru.

Tanko narezane deliketese

Lani je bila adventna fantazijska bera v znamenju pričakovano slastnega Ognjenega keliha ter takisto več kot spodobnega Leva, čarovnice & omare. Ker peti **Harry Potter** privrši julija in naslednja narnijščina, **Princ Kaspijan**, šele kako leto za njim, si bomo letošnji smrekomor zapomnili po drugi uplateni knjižni uspešnici: **Eragonu**. V prvi od trojice zgodb (Christopher Paolini je že spisal drugi del, naslovljen Eldest, a ga še nimamo v slovenščini) o pobu, zmajevki in pokvarjenem vladarju pravljične dežele bosta od znanih imen nastopila John Malkovich in Jeremy Irons.

Kar se tiče ostale ZF- in fantazijske robe, bera ni najkvantitetnejša, a se nekaj dobrot vseeno najde. Zdaj zdaj, to je 16. novembra, pride v kina **Parfum** po izjemni knjigi Patricka Süskinda. Šlo bo za mladeniča s hudo razvitim vohom, ki ga bo strast za izbranimi dišavami zanesla predaleč in bo jel pobijati sladko dehteče mladenke. Po Parfumovem osemnajstem stoletju nas bo **Children of Men** Alfonsa Cuarona 7. decembra izstrelil v leto 2027. Tesnobna bodočnost, raztrgana od nenehnih vojn, bo izmozgano človeštvo soočila z realno možnostjo izumrtja. Poslednjega otroka so namreč povili pred osemnajstimi leti in odtihmal so vse ženske neplodne, tovarne prezervativov pa so šle na boben. Za 9. marec je pak v ZDA napovedana nova mojstrovina striparja Franka Millerja, enostavno poimenovani **300**, ki so jo na filmski trak prenesli prav tako verno, kader za kadrom, kot lani Sin City. Fantazijski zgodovinski spektakel o špartanskem kralju Leonidu, ki se neustrašno zoperstavi mnogo premočnim perzijskim zavojevalcem, zna zategadelj hudimano navdušiti.



Ker smo fejst, bodemo Otroke človeštva predvajali zadnjo novembrsko soboto na peestrojki, divinoznem Jokerjevem dogodku. Ima, da pridete in vidite!

Podgane in pingvini

Pri animirankah je že leta opaziti interesantno neprijiko pojavljanja podobnih tem in junakov v parih konkurenčnih projektov. Spomnimo se Življenja žuželk in Mravljinca Z, Nema ter Kraljestva morskega psa, pa pred kratkim Madagaskarja in Divjine. Kakšne podtalne metode in marketinške finte stoje za fenomenom, še ni razjasnjeno, a trend kljub nerganju prisebnih kar noče jenjati. Zdaj so recimo na jedilnem listu pingvini in podgane; nam drugo leto postrežejo s svinjami bradavičarkami in ihtiozavri? Kakorkoli, vodni ptiči bodo v **Happy Feet** jodlali in plesali (step) od 21. decembra, v poletnem **Surf's Up** pa, em, strastno deskali na valovih. Nobena od pingvinščin ne obeta kaj prida zgodbe, a morebiti nas surferji vseeno presenetijo. Pri glodalcih je stanje z enim bližnjim ter enim poletnim izidom podobno, dasiravno štoriji obetata malce več. 30. novembra se je k nam povabil **Flushed Away**, kjer bo finoritni in razvajeni hišni miškolin Roddy padel v školjko in od tam naravnost v londonsko podganje podzemlje. Prepoznavni slog takoj povežeš s Chicken Runom in Wallacom & Gromitom, le da so namesto z lutkami animiranko v celoti ustvarili računalniško. Pixar ima po drugi strani že lep čas v ognju **Ratatouille**, koder se uhati sladokusec Remy šunja po francoski restavraciji z naivno željo postati podganji Jamie Oliver.

Dreamworks poleg Odplaknjenega gizdalina kuje še izrisanko **Shrek the Third**, ki bo predzadnja od napovedanih štirih epizod o zelenem ogru. Za devetimi gorami bo njegov kraljevski tast zbolel in mu hotel na vsak način predati krono. Ker Shreku vladanje ne bo dišalo, se bo vrgel v iskanje zakonitega prestolonaslednika in ga našel v obliki upornega princa Artieja, ki



Nadvse upamo, da bodo surferske žverce bolj podobne agentom iz Madagaskarja kot pa očiglednim prismodam iz Happy Feet.



Četudi prezrete vse prikolice, ne izpustite nadvzburljive za 300. Tudi na naših ploščkih.



● Roddyja bo v kanalizacijsko podmestje, polno žmohtne golazni, zvabil podjetni Sid.

ga bo oglasilčil nihče drug kot kodrčkasti Justin Timberlake. Njegova baje-še-družica Cameron Diaz bo kot ponavadi stala za princeso Fiono in skupaj s kolegicami iz pravljic z visokimi petami nagarbala puča željnega Sanjskega princa.
Po kresni noči bode splovljena še ena in od vseh verjetno najzanimivejša animiranka: **The Simpsons Movie**. Krožile so sicer govorice, da bodo člane razpite familije upodobili živi igralci, a se je ta nezaslišanost izkazala za iz trte izvito. Celovečerna zabava z rumenč-



● Borilnih veščin se brhke prinčipese očitno naučijo v paketu z vezenjem, petjem in igranjem na harfo.

ki bo torej tradicionalno risana, vendar glede štorije še ni znanega nič zanesljivega. Homer bo bojda onesnažil reko z odplakami iz jedrske elektrarne, zavoljo česar bodo Springfield morali evakuirati. A ker so ustvarjalci namignili, da bo v javnost namenoma izcurljalo nekaj lažnih zgodb, se na to verzijo nemara ne gre zanašati.



● Dražilnični Homer v pretesni mikici je domala vse, kar je o Simpsonovih filmu zaenkrat znanega.

Izgubljeno na carini

Dasiravno naši kinoidni multipleksi kar solidno skrbijo za ažurno in raznovrstno bero večerne kokične zabave (če že za vzgojo svojih obiskovalcev ne), kak filmski biser ali neustavljivo zanimiva koralda pač vedno zaluta pod predpražnično rešetko. Srečoma se to ni zgodilo z **Boratom**, kjer genialni Sacha Baron Cohen (prej Ali G) v vlogi hilarioznega kazahstanskega novinarja odpihne vse pred sabo.



● Znabiti vam po Fast Food Nationu res ne bo do čizov in nagcev, a motnja apetita bo gotovo le začasna.



● Po Boratu čaka filmizacija še Bruna, avstrijskega metro geja. Komaj čakamo!

Ob nakupu vstopnice bi morale biljeterke talati še priročne kahle ali vsaj vilede, kajti sfinktri ob nenehnem krohotanju hudo garajo. Ni pa naših platen ugledal istotako emtivijevski **Jackass Number Two**, vratolomni ringlšpil skečev, skotenih iz posebej patološkega uma. Poleg ustvarjalnih raztelešanj poklicnih norcev (spust po bregu nizdol v traktorskih gumah) reč kar buhti od zabavnih straniščnih izprijenosti. Dovolj bodi zgolj omemba klistiranja s pivom, inhaliranja tihomirov in degustacije (konjskih) fig & drugih izločkov. Necmerav želodec in odprtost duha sta ob ogledu obvezna oprema. Z nekolikanj drugačno nagnusnostjo maha po bukvarski predlogi narejeni **Fast Food Nation**, ki želi na krilih podobnega igranega dokumentarca Super Size Me zavest slehernika razobličiti z antihitrožerno propagando in razkritjem podpasnih trikov, s katerimi hamburgerski giganti izpodjedajo družbo ter njene koronarke. Saj veste, pobiranje plesk s tal, ravnanje z mesninami, ko so še zadnje trenutke v mukajoči obliki, in podobne javne tajne. Fama takih pogromov je praviloma bolj kot ne hripavo bevskanje psov v slonjo karavano, ampak z nekaj rezerve zna biti pogled na drugo plat bigmeka čisto zanimiva izkušnja.
Je pa po krivem prezrtih ostalo tudi nekaj manj odklonskih projektov, ki se čez mejo že vrtijo. **The Science of Sleep** je po Eternal Sunshine of the Spotless Mind druga pretanjena psihedeličnost pisca in režiserja Michela Gondryja. Znova je tu na pretanjen način grozljivo, zamegljeno (ne)ločevanje med sanjami ter resničnostjo. Namesto Jima Car-



● Renesančna estetika in slepeči kontrasti v stripovskem animirancu, prvenstveno namenjenem odraslim. Čudovito in redko postreženo.

reyja je zmeden Gael García Bernal, ki je pet let tega hopacupal v Jaz pa tebi mamo. Naslednji zapeljivi čokolatin je **The Prestige**, viktorijanska čarodejščina s smetanasto zasedbo Christiana Bala in Michaela Caina iz Šišmišmoža: na začetku, plus Hugha Jackmana ter Scarlett Johansson. Štorija o dveh zagrizenih iluzionistih, ki na prelomu prejšnjega stoletja furata krvavo resno rivalstvo, obiluje z intrigami, preobrati iz zasede in pri tovrstnem nastopaštvu nepogrešljivim podtalnim srhom. Pa še en francosko zveneči naslov se je izmuznil podalpskim platnom: **The Renaissance**. Preporod je neobičajen v tem, da klasično ZF-zasnovo temačne, distopične prihodnosti namesto v igrani film odene v linije premišljene, realistične animacije izjemno dodelanega videza. V črno-belem Parizu prihodnosti je servirana zgodba o čustvenem hladu, lovkah preračunljivih korporacij in srčnem policaju, ki je na lovu za mlado ugrabljeno genetičarko. Že gledamo.
Po nekajmesečnem zategovanju pasov se je kino spored na jesen torej spet malce odebelil, kar je razveseljivo navzlic hudemu zanašanju na nadaljevanja in preizkušene prijeme. Ako si boste poleg od naših distributerjev požegnanih odločili obzorja razširiti tudi s katero od ravno naštetih samosvojih lepot, toliko bolje. Samo kokic ne pozabite pospraviti za sabo.



● Med drugimi oslujejo veteran Knoxville, hecni Wee Man, Steve-O dominastih zob in vsa familija Margera.

Praznik

Letos pa ne vem, če bi šel.

Moj cimer je na steno vpraskal 'Noben pes ni starejši od mene' in vsakič, ko vidi, da gledam ta napis, se mi zareži s škrbastimi usti.

»Letos pa ne vem, če bi šel,« sem mu rekel.

»To si rekel že lani,« mi je odgovoril in se pognal pokonci.

* * *

Mlad fant je boleče izstopal iz množice. Cimer se je samo nasmehnil, pljunil skozi škrbino in se priključil dolgi vrsti, ki se je vila proti zbirališču.

»Pridi, ti bom družbo delal,« sem rekel fantu in mu ponudil roko. Sedel je na tleh in lile so mu solze, zemlja pod njim je bila razmočena. Glavo je ritmično obračal levo in desno, gor in dol.

»Kje je strop?« je vprašal. S prsti je pobrskal po zemlji, nato pa se je podrgnil po čelu.

»Umazal si se,« sem mu rekel, še vedno moleč roko. Končno me je pogledal in sprejel mojo dlan. Dvignil sem ga in naredila sva nekaj hitrih korakov, da sva ujela rep neskončne kolone.

* * *

»Kako ti je ime, mali?« je vprašal cimer in ga pogledal izpod košatih obrvi.

»Koliko časa si tu?« sem ga hitro pobaral in s komolcem sunil cimra v rebra, da je javsknil od bolečine. Moj cimer je prava svinja. Vedno sprašuje to, kar ve, da najbolj boli. Ni mi uspelo. Fant je obstal in strmel vame. Začel se je tresti.

»Kaj me je vprašal?« je zašepetal. »Kako mi je ime?«

»Poglej,« sem ga miril. »Vsi pozabimo svoje ime. To je normalno. Ne skrbi. Navadil se boš. Koliko časa si tu?«

Videl sem, da ga je preveč zadelo. Še vedno je stal tam in kolona je počasi izginjala v temo pred nama.

»Nikamor ne grem!« je zakričal. »Nikamor ne grem, dokler ne izvem, kaj kurca se tu dogaja!«

Prijel sem ga za roko, mu jo zvil in ga pritisnil ob steno. Zemlja se je ob udarcu okrušila in koščki vlažne prsti so mi padli na lase.

»Ne … kompliciraj,« sem mu zasikal v uho. »Kot sem rekel – navadil se boš. Zdaj pa za trenutek pozabi na vse in lepo pridno hodi za mano, sicer te pustim tukaj do naslednjega leta. Verjemi, da ti ne bo prijetno. A ti je jasno?«

Nekaj časa se je upiral in trzal, ampak jaz sem ga kar tiščal, tako da je že malce težko dihal in momljal »Zemlja mi gre v nos, nehaj, nehaj no …« Končno se je umiril in spustil sem ga. Potrepljal sem ga po ramenu.

»Ujeti morava kolono. Če se tu izgubiš, je jeba.«

* * *

»Kmalu bo,« sem rekel fantu. Upal sem, da govorim resnico. Po občutku se mi je zdelo, da ni več daleč. Lahko pa, da nismo niti na polovici poti. Tu čas sploh nima pomena in vse dojemaš drugače. Gledal sem fanta, ki te sreče še nima. Zanj je bila to nova izkušnja in ljudje smo navajeni, da si izkušnje razlagamo. Se z njimi spopadamo. A s to se nima smisla spopasti. Le nisem mu hotel krasti veselja. Se bo že navadil. Vsi smo se.

»Ko pridemo na cilj,« sem rekel, »se postavi čim bolj mirno in zapri oči.«

»Kaj bo pa potem?« je vprašal. Glavo je vrtel sem ter tja kot preganjana žival, vsak malo glasnejši zvok ga je splašil, da je trznil in se pomaknil bliže k meni. Po svoje mi je laskalo, da me ima za zaščitnika. Saj bo kmalu ugotovil, da tu ni prijateljstev. In zavezništev. Pogledal sem cimra, ki je hlačal ob meni in se stalno nekaj režal. Skupaj sva v sobi že od samega začetka, kar naprej se nekaj pogovarjava. Toda besede so brez teže. Stavki so nesmiselni. Po svoje mi gre cimer na živce, malo pa ga imam tudi rad. Ampak ne vem, če še poznam razliko med čustvi. Cimer je pač cimer. Tu je in nikamor ne bo šel. Kot ta fant. Samo da tega še ne ve. Se bo že navadil.

Vsi smo se.

* * *

Prišli smo do črnine. Fant se je najprej ustrašil, da mu je zmanjkalo tal pod nogami, in padel bi, če ga jaz ne bi ujel.

»Zdaj,« sem rekel. »Samo zapri oči. Pa ne paničari, prosim te.«

Cimer se je začel tako smejati, da je padel v kašelj, ampak to ga ni motilo. Smejal se je in smejal in malo kašljal, malo sline, malo krvi. Nato me je objel čez ramena: »Prosiš ga. Kako si smešen.«

Pogledal sem fanta. Prste je tako trdo ovil v pest, da je postala čisto bela. Oči je držal na silo sklenjene, kot da gleda v močno svetlobo.

Saj se bo navadil. Vsi smo se.

Zaprl sem oči.

* * *

Zdolgočaseni so. Vsako leto bolj.

Vnukinja je že prava ženska in zraven ima fanta, ki ga ne poznam. Držita se za roke in brezbrižno zreta vame. Še dobro, da vidita samo zemljo, rože in nagrobnik. Najbrž nisem ravno prijeten na pogled. Poleg njiju je njuna mama, moja hčerka. Gleda v vrečko, če ima dovolj svečk. Na vozičku zraven nje je moja žena. Vsako leto je bolj stara. Edino v njej vidim nekaj, kar bi lahko označil kot zanimanje. Kot … da me pogreša. Ampak v očeh se ji zaiskri le za trenutek, nato pa gleda prazno, bolj prazno od njenih vnukov. Kar naj me pozabi. Zanjo je tako najbolje.

»A gremo?« reče vnukinja. »Petra zebe.«

Fant se skloni čisto do nje in ji šepne v uho: »Ne izgovarjaj se name.«

Moja hčerka pokima in vsi se počasi obrnejo in gredo. Čez nekaj minut nazaj priteče tisti fant, ki sem mu prej slišal ime, pa sem ga pozabil, in odpelje še mojo ženo. Dosti za danes. Dosti za letos.

* * *

Prva stvar, ki sem jo videl, je bil moj cimer. Režal se je še bolj kot prej. Naenkrat pa se je vame zarezal predirljiv krik. Fant je ležal na tleh, divje opletal z rokami in kričal z visokim glasom, ki mu je občasno počil. Ampak on je samo zajel zrak in kričal dalje. Pobral sem ga ter mu prisolil nekaj klofut. Počasi se je umiril, samo dihal je še vedno plitko in hitro.

»Nič nisem videl,« je šepnil. »Samo tema. In potem nisem znal priti ven. Zapiral in odpiral sem oči, pa ni šlo. In dušil sem se, bil sem brez zraka, ampak … Ampak kar nisem se mogel zadušiti.«

»Najbrž si še v vreči,« je rekel cimer. »Jeben dan si izbral, mali. Ajde, gremo.« Kolona se je začela obračati. Zdaj smo bili mi spredaj. Prijel sem fanta za roko in ga peljal tik ob sebi.

»Naslednje leto bo bolje,« sem mu rekel. »Nato pa vsako leto slabše. Ampak vsaj vidiš jih. Da laže zdržiš, dokler ne pridejo.«

»Naslednje leto ne grem,« je trmasto rekel.

»Vsi to pravijo,« je odgovoril cimer.

Nekaj časa smo hodili v tišini.

»Kam pa zdaj?« je vprašal fant.

»Na pijačo, kam pa!« se je zarežal cimer. »Za ta praznik je tu dol vedno dober žur.«

Kontejnerus

JOKER | RAČUNALNIŠKA STROJNA OPREMA | IT. POMORŠČAK VESPUCCI | OSEBA, KI DOLOČA POLOŽAJ LADJE | PERGAMSKI KRALJ



OBLIKA Ž. IMENA JOHANA

FILOLOG ŠKERLJ

SIROTA

MEHANIČNO URJENJE

FR. FILM. REŽISER (JEAN)

ŠPANSKI ARHITEKT (ENRIQUE DE)

NAŠ PUBLICIST (ANDREJ)

KLJUČ, ŠIFRA

avtor ALEKSANDAR ŠUJDOVIĆ

PRISTAŠ OKAZIONALIZMA

OKAY

LOKAL Z INTERNET. DOSTOPOM

OHIŠJE NAPRAVE

▽

IZDELKI IZ LANU | TRNEK | NARAVNA PROZORNA TEKOČINA | NATAŠA LAČEN | BELG. MESTO YPRES | AVSTRIJ. ZALOŽNIK (PAUL) | TEMELJ | DALJŠA DOBA | KAR ZAZNAVAMO S SLUHOM | AMERIŠKI IZUMITELJ (GEORGE) | PODZEM. ŽUŽKOJED

KOBILCA IVANA

WORKSHEET

DIHALNI ORGAN

POGOSTI DEL ARAB. OSEBNIH IMEN

NAŠ PEVEC ZABAVNE GLASBE

SL. NOVINARKA (LADA)

MESTO V OKLAHOMI

ARGON

CELOTNOST, POPOLNOST

PEROCI

POTOPLJEN OTOK NA DONAVI

VRSTA RASTLINE

KLAVDIJ TUTTA

ČVRSTOTA

AMERIŠKA IGRALKA LYON

GLINASTA PIŠČAL

NEM. LIT. (ERNST MORITZ)

DLETO

MURSKA SOBOTA

PREVLEKE ZA ČEVLJE

OSEBA IZ INDIJ. EPA MAHABHARATA

BARIJ

OPERA LEA DELIBESA

ZGOŠČENKA

TLA

KANTON V ŠVICI (AARAU)

M. IME

HRIB PRI BEOGRADU

AM. POLAR. RAZISKOV. (ROBERT)

RITEM

PESNIK ZAJC

PRETEP

LANTAN

TORBA ZA SPISE

ZRAK (LATIN.)

BRALNI POMNILNIK

IGRALKA IDA KRAVANJA (... RINA)

PREGOVOR

DRŽAVA NA BLIŽ. VZHODU

TURŠKI POLITIK MENDERES

EDEN

ZVEZDA V ORLU

ALEŠ PIPAN

POSNETEK

SL. PISATELJICA

PRISTANIŠČE V ITALIJI, TARANTO

EGIPČAN. KRALJ (PIRAMIDA PRI GIZAH)

SODNIK V GRŠKEM MIT. PODZEMLJU

Geslo prejšnje kražke je bilo samo po sebi umevno: STAREC IN DINOZAVER. Razen nekoga, ki je napisal 'šizntraktor', ste se izkazali. Pošljite nam iz slike izhajajočo besedo, napisano na kartonsko glasovnico.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči nadljudje:
Žiga Klančišar iz Zagorja (Reservoir Dogs)
Domen Rusjan iz Ljubljane (NFS Carbon)
Miha Dragoš iz Kopra (Scarface)

Nagrade: različen stuff, katerega konkretnosti naj ostanejo skrite.

V svetovnem merilu in tudi na našem koncu so Guild Wars edini špil, ki se lahko po produciranju krvavookih odvisnežev primerja z WoW. In ker je bil ravnokar deležen drugega vsebinskega dodatka, peščeno mističnega Nightfall, se spodobi, da mu posvetimo nagradnico. Vaša in naša najljubša špilavna trgovina Igabiba je tonamensko prispevala zajetno malho gudijev. Med prehodom skozi našo pisarno je ta sicer malce shujšala (krive so čistilke, res!), a po zadnjem štetju je v njej še vedno ostalo dosti bonbončkov. Trije srečneži bodo dobili celoten špil Guild Wars: Nightfall, naslednja trojica bo svoje vampe prekrivala z istotematskimi majicami, nekje v globočninah vreče pa smo našli še tri nightfallovske kape. Najbrž bodo kar primerne za prekrivanje pleš, ki igralcem spletščin medicinsko dokazano poganjajo prej kot preostalim špilavcem. Kako do robe, veste: z ognjem in mečem se prebijte do naše pisarne in tamkaj čemečega zmaja karseda prestrašite. Če se ognjeno polula, je nagrada po izbiri vaša. Za manj junaške tipe je prava pot cajtungu priložena dopisnica, kamor zapišite iz črk pravilnih odgovorov dobljeno geslo. Birokracija, pač.

EAjeve športne dobrine so si pribrcali:
Matija Alič iz Ljubljane (FIFA 07), Rok Stražišar iz Vrhnike (NHL 07), Jan Klemen iz Celja (NHL 07), Petra Mrak iz Ljubljane (NBA Live 07).
Rešitev je bila FAVL.

1. Kateremu založniku so ušli možje, ki so potem ustanovili Arenanet?
e) Originu
g) Sierri
h) Blizzardu
l) Ion Stormu

2. V katero (pod)zvrst stvaritelji uvrščajo Guild Wars?
ž) MMORPG
a) CORPG
u) MMOFPS
w) MMOLOL

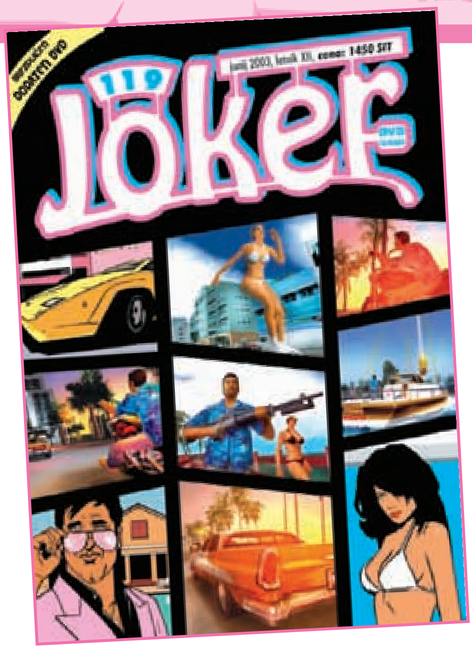
3. Kateri ceh je zmagal na zadnjem gildvarovskem svetovnem prvenstvu?
u) The Last Pride
b) Pink People
đ) War Machine
v) Lamers Ultimate Majority

4. Bojevnik v GW premore veščino, ki je poklon kultnemu reku All Your Base ... Kako se imenuje?
m) What happen?
f) For great justice!
k) Somebody set up us the bomb.
d) It's you!

5. Kako so po izidu prvega dodatka podnaslovili izvirni Guild Wars?
š) Renaissance
i) Factions
t) Beginnings
n) Prophecies







Babe³

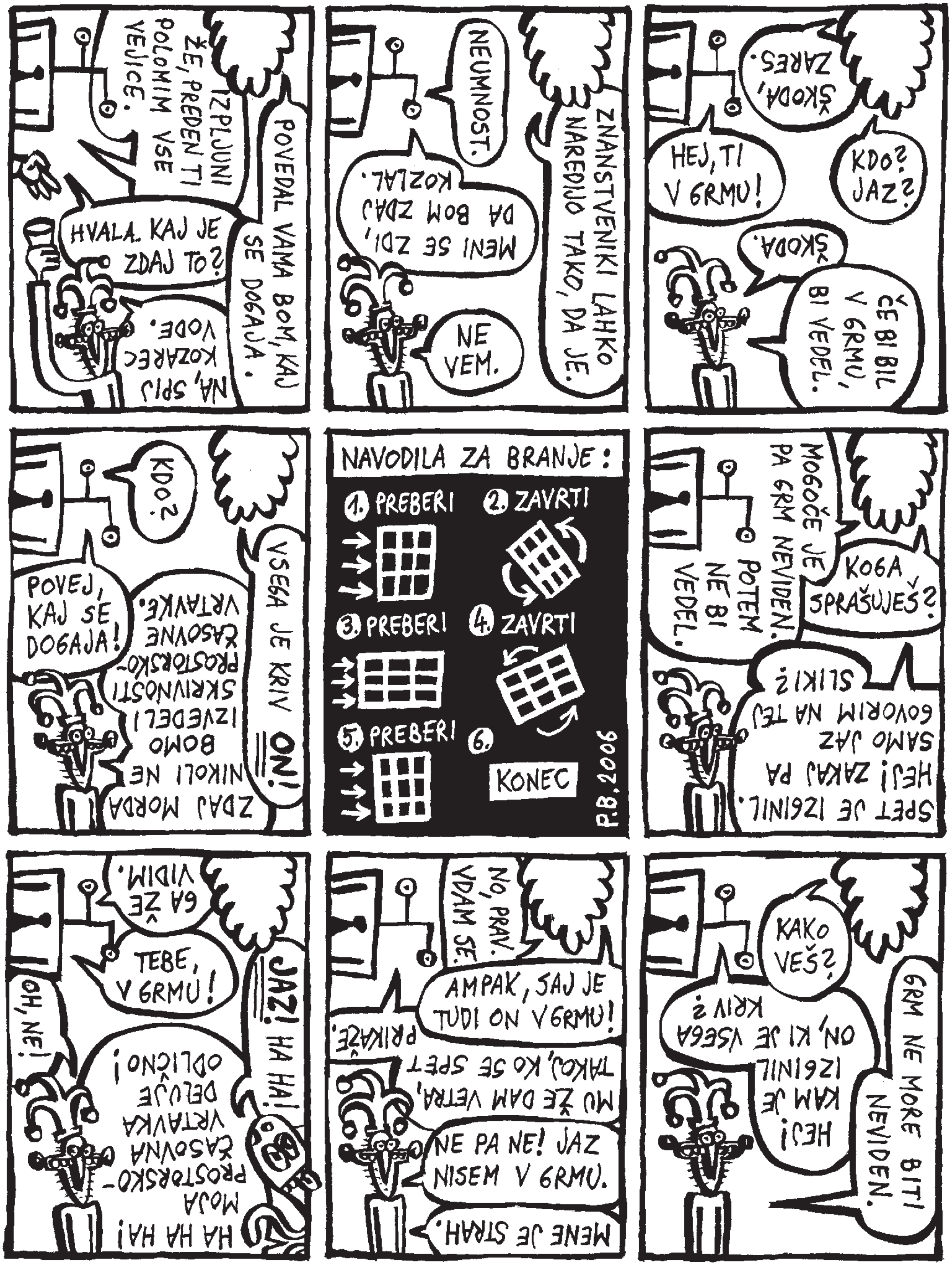
Tak je bil naslov raporta z E3ja dvatisočtretjega, takrat, ko je bil ta losangeleški sejem še na joškarsko-spektakularnem vrhuncu. V barvah šova je bil dobršen del izdelka: uvodnjak je dvostransko razglabljal o naših pogledih na Čezlužje, reportaža je štela nič manj kot 29 strani, namečkoma pa smo reviji priložili dodaten DVD z videoporočilom in raznoterimi napovednimi filmčki. Med slednjimi je caroval Half-Life 2, ki so ga tedaj premierno predstavili in ga samozavestno napovedali za 30. september istega leta. Čeprav je bil naslov za čisto vse obiskovalce de facto špil sejma, smo bili do obljubljenega datuma skeptični . Nejevera se je izkazala za utemeljeno, saj je Half-Life 2 namesto jeseni 2003 izšel dobro leto kasneje, decembra 2004. Vmes so jim ga še – baje – ukradli in ga izdali na Ruskem. Dotična odtujitev kode ostaja nepojasnjena in sumljiva. Mogoče so bili na delu isti zlikovci, ki so (samo)ugrabili majorja Troho.

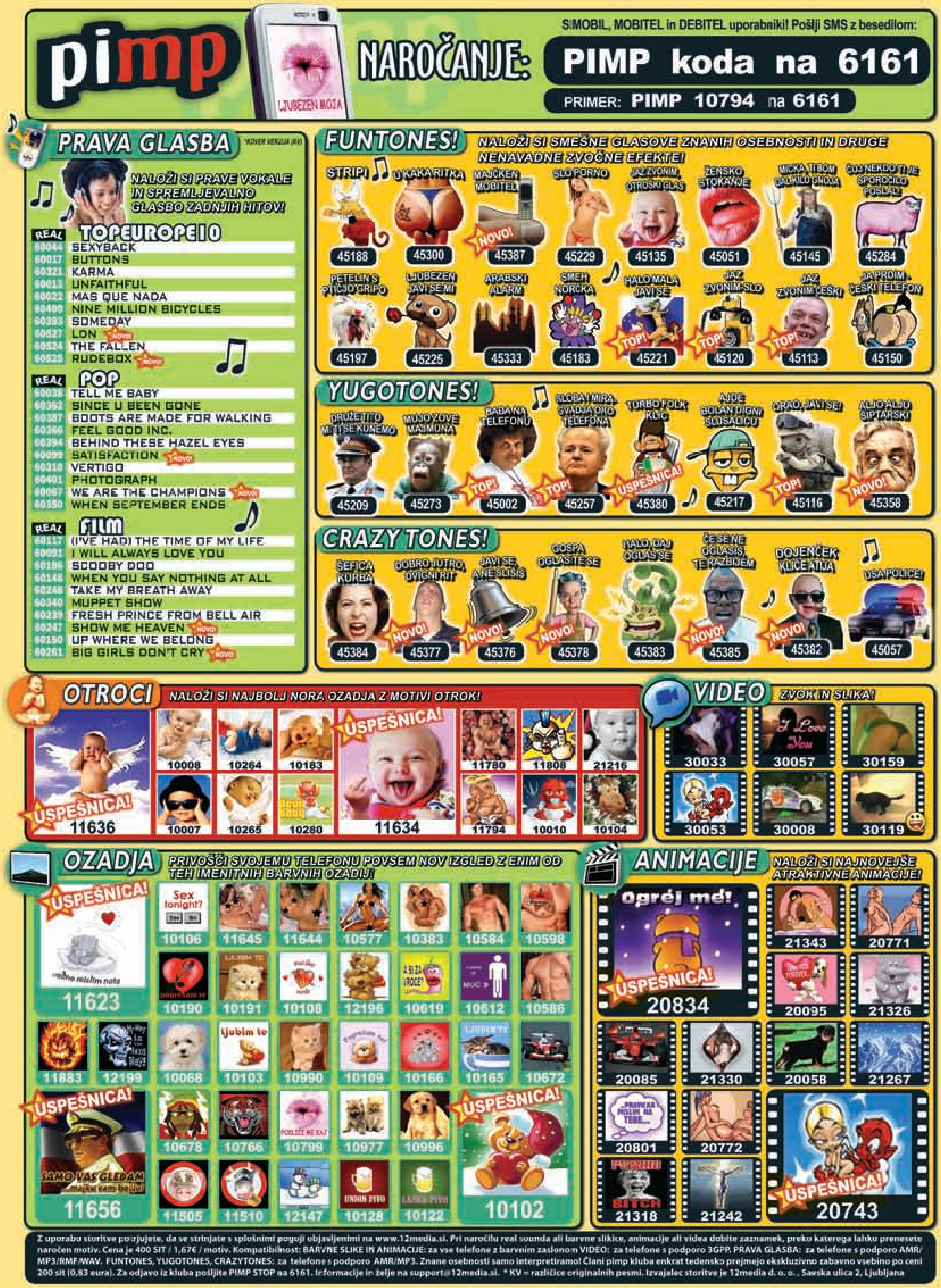
Kakor po eni strani poletje 2003 ni tako daleč, se zdi pogled na napovedane naslove prazgodovinski. Tedaj smo se recimo navduševali nad prvim Call of Duty in Undergroundom, pa nad Prince of Persia: Sands of Time, The Sims 2, Commandos 3, Soul Caliburjem 2, Unreal Tournamentom 2004 in podobnimi ancientnimi igricami. Prav tako so bili to časi, ko je LucasArts še smelo predstavljal Full Throttle 2 in Sama & Maxa 2. Obe pustolovščini so par mesecev zatem škripnili.

A nismo se tedaj le slinili ob prihajajočem špilovju, marveč smo se pošteno naigrali obstoječega. Kar tri ocene najvišjega razreda smo podelili: 92 je fasal čefur v Miamiju oziroma po domače Vice City (PC – članek 633 na stranki), 90 pa sta dobila MotoGP2 za PC in Wario Ware Inc. za gameboy advance. Od večjih naslovov velja omeniti Rise of Nations (86), Enter the Matrix (60), Bloodrayne (79), Enemy Territory in International Superstar Soccer 3 (73), dočim so razni Ghost Masterji (59), Harbingerji (62) in Robocopi (12) prej v kloakah kot v analih.

Hardversko področje je bilo 'aktualne' narave, kar pomeni, da danes posebej ne vleče k branju. Testirali smo na primer AMDjev opteron in Atijev radeon 9600 pro ter popisali vse tedanje nabore veznega čipovja. Ampak tako pač je in tudi poleti 2010 nam bo 'revolucionarni' geforce 8800 pomenil kaj malo. Ajde, ugibajmo. Bomo tedaj imeli osemjedrnike in 12. generacijo Nvidijine grafike?




HVALA. KAJ JE ZDAJ TO?
HEJ, TI V GRMU!
KDO? JAZ?
POVEJ, KAJ SE DOGAJA!
NAVODILA ZA BRANJE:
1. PREBERI
2. ZAVRTI
3. PREBERI
4. ZAVRTI
5. PREBERI
6.
KONEC
P.B. 2006
KOGA SPRAŠUJEŠ?
TEBE, V GRMU!
AMPAK, SAJ JE TUDI ON V GRMU!
NE PA NE! JAZ NISEM V GRMU.
KAKO VEŠ?
POVEDAL VAMA BOM, KAJ SE DOGAJA.
IZPLJUNI ŽE, PREDEN TI POLOMIM VSE VEJICE.
ZNANSTVENIKI LAHKO NAREDIJO TAKO, DA JE.
NEUMNOST.
NE VEM.
ČE BI BIL V GRMU, BI VEDEL.
VSEGA JE KRIV ON!
KDO?
MOGOČE JE PA GRM NEVIDEN.
POTEM NE BI VEDEL.
JAZ! HA HA!
OH, NE!
NO, PRAV. VDAM SE.
GRM NE MORE BITI NEVIDEN.
NA, SPIJ KOZAREC VODE.
MENI SE ZDI, DA BOM ZDAJ KOZLAL.
ŠKODA, ZARES.
ŠKODA.
ZDAJ MORDA NIKOLI NE BOMO IZVEDELI SKRIVNOSTI PROSTORSKO-ČASOVNE VRTAVKE.
SPET JE IZGINIL. HEJ! ZAKAJ PA SAMO JAZ GOVORIM NA TEJ SLIKI?
GA ŽE VIDIM.
HA HA HA! MOJA PROSTORSKO-ČASOVNA VRTAVKA DELUJE ODLIČNO!
MU ŽE DAM VETRA, TAKO, KO SE SPET PRIKAŽE.
MENE JE STRAH.
HEJ! KAM JE IZGINIL ON, KI JE VSEGA KRIV?


pimp
NAROČANJE:
SIMOBIL, MOBITEL in DEBITEL uporabniki! Pošlji SMS z besedilom:
PIMP koda na 6161
PRIMER: PIMP 10794 na 6161
PRAVA GLASBA
*KOVER VERZIJA (KV)
NALOŽI SI PRAVE VOKALE IN SPREMLJEVALNO GLASBO ZADNJIH HITOV!
REAL TOPEUROPE10
60044 SEXYBACK
60017 BUTTONS
60321 KARMA
60013 UNFAITHFUL
60022 MAS QUE NADA
60400 NINE MILLION BICYCLES
60393 SOMEDAY
60527 LDN NOVO!
60524 THE FALLEN
60525 RUDEBOX NOVO!
REAL POP
60038 TELL ME BABY
60352 SINCE U BEEN GONE
60387 BOOTS ARE MADE FOR WALKING
60366 FEEL GOOD INC.
60394 BEHIND THESE HAZEL EYES
60099 SATISFACTION NOVO!
60310 VERTIGO
60401 PHOTOGRAPH
60067 WE ARE THE CHAMPIONS NOVO!
60350 WHEN SEPTEMBER ENDS
REAL FILM
60117 (I'VE HAD) THE TIME OF MY LIFE
60091 I WILL ALWAYS LOVE YOU
60186 SCOOBY DOO
60148 WHEN YOU SAY NOTHING AT ALL
60248 TAKE MY BREATH AWAY
60340 MUPPET SHOW
60239 FRESH PRINCE FROM BELL AIR
60247 SHOW ME HEAVEN NOVO!
60150 UP WHERE WE BELONG
60261 BIG GIRLS DON'T CRY NOVO!
FUNTONES!
NALOŽI SI SMEŠNE GLASOVE ZNANIH OSEBNOSTI IN DRUGE NENAVADNE ZVOČNE EFEKTE!
STRIPI 45188
U KAKA RITKA 45300
MAJČKEN MOBITEL NOVO! 45387
SLO PORNO 45229
JAZ ZVONIM, OTROŠKI GLAS 45135
ŽENSKO STOKANJE 45051
MICKA, TI BOM DAL KILO GNOJA 45145
ČUJ NEKDO TI JE SPOROČILO POSLAL! 45284
PETELIN'S PTIČJO GRIPO 45197
LJUBEZEN JAVI SE MI 45225
ARABSKI ALARM 45333
SMEH NORČKA 45183
HALO MALA JAVI SE TOP! 45221
JAZ ZVONIM-SLO TOP! 45120
JAZ ZVONIM ČEŠKI TOP! 45113
JA PRDIM ČEŠKI TELEFON 45150
YUGOTONES!
DRUŽE TITO MI TI SE KUNEMO 45209
MUJO ZOVE MAJMUNA 45273
BABA NA TELEFONU TOP! 45002
SLOBA I MIRA SVADJA ORO TELEFONA TOP! 45257
TURBO FOLK KLIC USPEŠNICA! 45380
AJDE BOLAN DIGNI SLUŠALICU 45217
ORAO, JAVI SE! TOP! 45116
ALIJO ALIJO ŠIPTARSKI NOVO! 45358
CRAZY TONES!
ŠEFICA KURBA 45384
DOBRO JUTRO, DVIGNI RIT NOVO! 45377
JAVI SE, A NE SLIŠIŠ NOVO! 45376
GOSPA OGLASITE SE NOVO! 45378
HALO, DAJ OGLASI SE 45383
ČE SE NE OGLASIŠ, TE RAZBIJEM NOVO! 45385
DOJENČEK KLIČE ATIJA NOVO! 45382
USA POLICE! 45057
OTROCI
NALOŽI SI NAJBOLJ NORA OZADJA Z MOTIVI OTROK!
USPEŠNICA! 11636
10008 10264 10183
USPEŠNICA! 11634
11780 11808 21216
10007 10265 10280
11794 10010 10104
VIDEO
ZVOK IN SLIKA!
30033 30057 30159
30053 30008 30119
OZADJA
PRIVOŠČI SVOJEMU TELEFONU POVSEM NOV IZGLED Z ENIM OD TEH IMENITNIH BARVNIH OZADIJ!
USPEŠNICA! 11623
10106 11645 11644 10577 10383 10584 10598
10190 10191 10108 12196 10619 10612 10586
11883 12199 10068 10103 10990 10109 10166 10165 10672
USPEŠNICA! SAMO VAS GLEDAM 11656
10678 10766 10799 10977 10996
USPEŠNICA! 10102
11505 11510 12147 10128 10122
ANIMACIJE
NALOŽI SI NAJNOVEJŠE ATRAKTIVNE ANIMACIJE!
Ogrej me!
USPEŠNICA! 20834
21343 20771
20095 21326
20085 21330 20058 21267
20801 20772
21318 21242
USPEŠNICA! 20743
Z uporabo storitve potrjujete, da se strinjate s splošnimi pogoji objavljenimi na www.12media.si. Pri naročilu real sounda ali barvne slikice, animacije ali videa dobite zaznamek, preko katerega lahko prenesete naročen motiv. Cena je 400 SIT / 1,67€ / motiv. Kompatibilnost: BARVNE SLIKE IN ANIMACIJE: za vse telefone z barvnim zaslonom VIDEO: za telefone s podporo 3GPP. PRAVA GLASBA: za telefone s podporo AMR/MP3/RMF/WAV. FUNTONES, YUGOTONES, CRAZYTONES: za telefone s podporo AMR/MP3. Znane osebnosti samo interpretiramo! Člani pimp kluba enkrat tedensko prejmejo ekskluzivno zabavno vsebino po ceni 200 sit (0,83 eura). Za odjavo iz kluba pošljite PIMP STOP na 6161. Informacije in želje na support@12media.si. * KV = različice originalnih pesmi. Izvajalec storitve je 12media d. o. o., Savska ulica 2, Ljubljana



NOV AKCIJSKI KATALOG!

Pokličite 01/ 5 800 800 ali obiščite www.anni.si

v času akcije odprto tudi v soboto 11.11. in 18.11.2006 od 8. do 13. ure.

AKCIJA (!)



149.990 sit
625,90 eur

Prenosni računalnik Chiligreen M536

15" zaslon TFT XGA, AMD Sempron 3100 Mobilni, spomin **DDR 512MB**, **trdi disk 80GB**, **DVDRW +/-**, **WLAN (Wireless lan)**, zvočna kartica 5.1, modem 56k , V.92, mrežna kartica 10/100, 4x USB, TV out, VGA, MIC, Audio, LI-ION baterija, **Windows XP Home Edition SLO, garancija 2 leti**



229.990 sit
959,74 eur

Prenosni računalnik Hell-80

15.4" zaslon TFT XGA, ločljivost 1280x800, **Intel Core 2 Duo T5500 1.66GHz** , spomin DDR2 512MB, trdi disk 80GB SATA, DVDRW +/-, VGA **nVidia GeForce GO 7600 256MB**, WLAN (Wireless lan), zvočna kartica Realtec, modem 56k V.92, mrežna kartica 10/100/1000, 3x USB,Bluetooth, FireWire, PCMCIA, kamera 1.3mio **čitalec prstnih odtisov** in spominskih kartic, TV out, VGA, MIC, Audio, LI-ION baterija, **garancija 2 leti,**



179.990 sit
751,09 eur

LCD TV HAAN LC32IE21

Velikost 32" (80,03 cm), zaslon **SAMSUNG 16:9 WXGA,** osvetlitev 600 cd/m2, **kontrast 1200:1,** Video sistem PAL/SECAM, vmesniki **DVI-HDCP-HDMI**, RF In, 2x SCART, S-VHS, Component (Y/Pb/Pr, Audio L/R), RGB In, PC-Audio, SPDIF OUT, **HD READY**, TV TUNER, Teletext, daljinski upravljalec, **Zvočniki 2x15W RMS**. **Garancija 2 leti.**



DARILO: **50x CD-R** 700MB, 54x ULTRA
20x DVD-R 4.7GB, 8x ULTRA
TrendMicro **ANTIVIRUS** program
DeskBox škatla za shranjevanje medijev

134.990 sit
563,30 eur

Osebni računalnik komplet

AMD Sempron 64 3400 AM2, spomin 512MB, **trdi disk 160GB SATAII, DVD zapisovalec**, VGA integrirana GeForce 6100, disketna enota 1.44, ohišje z napajalnikom.

LCD zaslon Neovo AGM 17"

Velikost 17", ločljivost 1280x1024, svetilnost 300/m2, **kontrast 500:1**, **vidni kot 160 / 160,** odzivni čas 12ms, analogni priključek, **zvočniki.**

Večnamenski tiskalnik Lexmark X1250

TISKANJE Ločljivost 4800x1200, hitrost tiskanja črno do 14 str./min, barvno do 8 str./min

SKENIRANJE Ločljivost 600x1200 dpi, 48 bitna barvna globina

BARVNO KOPIRANJE (preko računalnika) hitrost črno do 15 str./min, barvno do 6 str./min, pomanjšava do 25% povečava do 400%, USB vmesnik in program za urejanje fotografij



39.990 sit
166,88 eur

KOMPLET Digitalni fotoaparat Samsung S600

Število točk 6 MIO, **15x zoom** [illegible] **Spominska kartica 512MB, polnilec z baterijami in torbica.**

17.990 sit
3016/1GB 75,07 eur

12.990 sit
3015/512MB 54,21 eur



MP4 Player Easytouch ET-3015-512MB/3016-1GB, + FM

MP3, DATA in FM - USB 512MB/1GB, **Diktafon**, [illegible] **ID3 TAG**, **podprti formati MP3/MP4, WMA, JPG**


MARVEL
ULTIMATE
ALLIANCE
Joker
ACTIVISION